Nº 3 • ABRIL 2001 • 975 Ptas - 5,86€

PlayStation®2

Revista Oficial - España

LA ÚNICA REVISTA OFICIAL DE PS2

INCLUYE UN CD EXCLUSIVO CON DEMOS DE PS2

VS

UNREAL TOURNAMENT | QUAKE III REVOLUTION

¡REGALAMOS... 30 Películas DVD, 40 juegos MOTO GP y 25 Juegos NBA HOOPZ!









K.O.E presenta Z.O.E



Live or D.I.E?

INCLUYE DEMO JUGABLE EN EXCLUSIVA DE

TACTICAL ESPIONAGE ACTION
METAL GEAR SOLID® 2
SONS OF LIBERTY™







Friend or F.O.E?

Z.O.E VIVE EL DESAFÍO EN LA INMENSIDAD DEL ESPACIO. PIDE CLEMENCIA. ESTÁS ANTE UN SER DEMONÍACO MUY PODEROSO. PREPARA TUS MECHAS. LA ÚNICA ESPERANZA PARA PROTEGER A LOS INOCENTES DE LA DESTRUCCIÓN ES...LA RESISTENCIA DE HERO.

Z.O.E PROGRAMADO POR EL MISMO DESARROLADOR DE METAL GEAR SOLID.

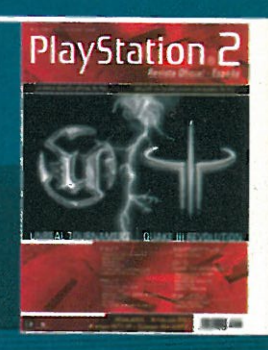


® PlayStation®2

KONAMI C/ Orense 34- 28020 Madrid- Tfno. 900111573



SELECT







GRUPO ZETA

Presidente: **Antonio Asensio**
Vicepresidente: **Francisco Matosas**
Consejero Delegado: **José Sanclemente**
Consejeros: **F. Javier López, John Gibbons y Antonio Asensio Mosbah**
Director General: **Juan Fernández-Aguilar**
Comité Editorial: **Josep María Casanovas, Antonio Franco, José Oneto** y **Damián García Puig**
Director de Coordinación Editorial y de Comunicación: **José Luis Gómez**
Director General de la Unidad de Servicios: **José Luis García**
Director General de la Unidad de Finanzas y Control de Gestión: **Javier Contreras**

REDACCIÓN
Director: **Marcos García Reinoso**
Subdirector: **José Luis del Carpio Peris**
Director de Arte: **Alfonso E. Vinuesa Vidal**
Redacción: **Bruno Sol Nieto, Roberto Serrano Martín, Lázaro Fernández Montero** y **Belén Díez-España** (maquetación)
Colaboradores: **Juan Carlos Sanz, Francisco Javier Bautista, Javier Iturrioz, Ana Márquez, Oscar Morales, Luis Mittard, Daniel Rodríguez, Jasón García, Manuel Martínez, Isabel Garrido, Manuel Arenas, José Burdiel, Rafa Notario** (música), **Carlos Mesa** (Internet), **Tania Ortega** (edición) y **Enrique Berrón** (imagen)
Sistemas Informáticos: **Paloma Rollán**
Secretaria de Redacción: **María de Frutos**
Dirección: C/ O'Donnell, 12, 28009 Madrid
Tel: 91 586 33 00 E-Mail: **ps2@grupozeta.es**

UNIDAD DE NEGOCIO DE REVISTAS GRUPO ZETA
Director General: **Carlos Ramos**

Director de Mensuales y Proyectos: **Damián García Puig**
Director Gerente de Revistas: **Juan Pescador**
Gerente de Marketing: **Marisa Casas**
Gerente de Publicidad: **Julián Poveda**
Gerente de Expansión: **Nuria Álvarez**

Jefe de Producto: **Mar Lumbreras**
Director de Producción: **Jordi Omella**
Producción: **Javier Serrano**
Dirección de RR HH: **Joan Buj**
Suscripciones y atención al lector: **91 586 33 00 de 9-14 H.**

PUBLICIDAD
Director de Publicidad Zona Centro: **Julián Poveda**
Director de Publicidad Cataluña: **Francisco Blanco**
Directora de Publicidad Internacional: **Gema Arcas**
Coordinación de Publicidad: **Mar Sanz**

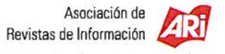
DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: Mar Lumbreras (Jefe de Equipo). C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Tel.: 91 586 33 00. Fax: 91 586 35 63
Cataluña y Baleares: Marta García (Jefe de Publicidad). C/ Bailén, 84, 08009 Barcelona. Tel.: 93 484 66 00. Fax: 93 265 37 28
Levante: Javier Burgos (Delegado). Embajador Vich, 3, 2º D, 46002 Valencia. Tel.: 96 352 68 36. Fax: 96 352 59 30
Sur: Mariola Ortiz (Delegada). Hernando Colón, 2, 2º, 41004 Sevilla. Tel.: 95 421 73 33. Fax: 95 421 77 11
Norte: Jesús Mª Matute (Delegado). Alameda Urquijo, 52. Aptdo. 1221. 48011 Bilbao. Tel.: 609 45 31 08. Fax: 944 39 52 17

DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO
Alemania: Karl Grünmeier. Munich. Tel.: 89 453 04 20. **Benelux**: Lennart Axe. Bruselas. Tel.: 2 375 29 46. **EE. UU.**: Publicitas/Globe Media. New York. Tel.: 212 599 50 57. Fax: 212 599 82 98/82 99. **Francia**: M.S.I. Elizabeth Offergeld. Paris. Tel.: 1 46 43 79 00. **Reino Unido**: Greg Corbett. Londres. Tel.: 71 836 76 01. **Italia**: Studio E. Missoni. Milán. Tel.: 39 2 33 61 15 91. **Paises Nórdicos**: Lennart Axe & Associates. Halmstad. Tel.: 46 35 12 59 26. **Portugal**: P. Andrade. Lisboa. Tel.: 351 1 388 31 76. **Suiza**: Intermag AG. Basel. Tel.: 41 61 275 46 09. **Japón**: Nikkai Int. CRC. Tokyo. Tel.: 81 3 32 93 27 59

Fotomecánica: Gamacolor. C/Julián Camarillo 7, 28037 Madrid
Impresión: Ruan S.A. Avda. de la Industria 33, 28100 Alcobendas (Madrid).
Distribuye: Distribuciones Periódicas, S.A. C/Bailén, 84, 08009 Barcelona. Teléfono: 93 484 66 34
Distribuidores exclusivos para la República Mexicana y Centro América: Grupo Editorial Z Zeta, S.A. de C.V. y Ediciones y Publicaciones Z, S.A. de C.V.
Distribución en Argentina: Brihet e Hijos S.A. (capital), Bertran S.A.C. (interior)

Precios para Canarias, Ceuta y Melilla: 1.000 pesetas (incluido transporte). **Depósito Legal**: M.50833-2000
Printed in Spain

PlayStation 2 Revista Oficial es una publicación mensual producida por **EDICIONES REUNIDAS S.A.**

Asociación de Revistas de Información


José Luis del Carpio >>
Alfonso Vinuesa >>
Bruno Sol >>
Roberto Serrano >>

<< Jasón García
<< José Burdiel
<< Tania Ortega
<< Javier Iturrioz

PS2

<< Lázaro Fernández >>

<< Juan Carlos Sanz >>

<< Isabel Garrido >>

<< Ana Márquez >>

<< Marcos García >>

<< Luis Mittard

<< Daniel Rodríguez

<< Manuel Martínez

<< Belén Díez-España

Supongo que este mes muchos de vosotros no habéis podido resistir la tentación de introducir el disco demo que acompaña a la revista sin apenas haber leído un solo artículo. Creednos, lo comprendemos, porque jugar al mejor simulador de coches de la historia es algo que no se puede hacer todos los días. *Gran Turismo 3 A-spec* es uno de esos juegos capaz de hacer vender consolas y que se va a encargar de liderar la nueva generación de títulos para **PS2** a partir del próximo mes de junio. Este tipo de sensaciones son las que os queremos transmitir mes a mes, para que sintáis el latido de poder de **PS2** muy cerca de vosotros. Ahora haced una pequeña pausa y dedicadle unos minutos al reportaje que os hemos preparado y que enfrenta a las dos referencias más clásicas del género de los *shoot'em-up* en su nueva etapa de **PlayStation 2**: *Unreal Tournament* y *Quake III Revolution*. Dos auténticas bestias frente a frente con la única misión de convertir **PlayStation 2** en un campo de batalla inofensivo pero tan intenso y real que un sudor frío recorrerá nuestro cuerpo en cada partida. El otro plato fuerte de este mes es tener la oportunidad de saborear y soñar con las prometedoras imágenes de *Crazy Taxi*, un aventajado y alabado símbolo de la factoría **Sega** que ya hemos probado y disfrutado en la redacción y que os aconsejamos de todo corazón. Y como remate final cuatro nombres que van a sonar mucho los próximos días en el universo **PS2**: *Star Wars Starfighter*, *Shadow of Memories*, *Red Faction* y *Formula One 2001*.
Y como sabemos que no siempre estáis a los mandos de un videojuego, también ponemos a vuestra disposición las mejores secciones de DVD, nuevas tecnologías, música e **Internet**. El mes que viene os seguiremos sorprendiendo. Estad atentos.



TRES HÉROES UN ENEMIGO TODO ACCIÓN

Continuando con el legado de la saga *Star Wars* de LucasArts, *STAR WARS* STARFIGHTER combina un intenso combate aéreo y espacial en un rápido juego de acción-aventura. Vive las vidas de tres pilotos de cazas estelares en una serie de angustiosas misiones para salvar Naboo y la Galaxia de la malvada Federación de Comercio. Pilota extraordinarias naves 3D - incluyendo el Naboo N-1 más una variedad de naves nunca antes vistas a través de sorprendentes mundos reales en más de 14 misiones aéreas y espaciales.

STAR WARS STARFIGHTER™

PlayStation®2







starfighter.lucasarts.com
starwars.com



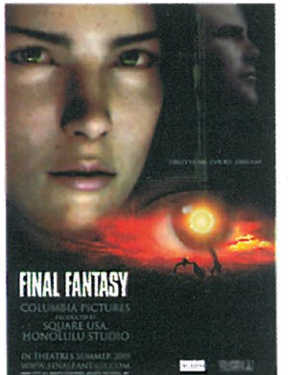






Final Fantasy
The Spirits Within

El 13 de Julio se estrena en Estados Unidos y Gran Bretaña el film de animación por ordenador más esperado de todos los tiempos



Más de dos años de desarrollo, 115 millones de dólares y 200 personas trabajando en los estudios de **Square USA** en **Honolulu** han sido necesarios para concebir los algo más de 90 minutos que revolucionarán la industria del cine este verano. No podría ser de otra manera teniendo en cuenta los nombres que aparecerán en sus créditos: dirige **Hironobu Sakaguchi**, responsable de los FF del I al VIII, quien también ha escrito el guión en colaboración con **Al Reinert**, nominado a los Oscars por *Apollo XIII*; la música está compuesta por **Elliot Goldenthal**, creador de las bandas sonoras de *Alien 3* y *Entrevista con el Vampiro* entre otras; y en el equipo de artistas se encuentran profesionales que han prestado sus servicios a producciones de la talla de *Godzilla* o *Titanic*. El trailer que circula por **Internet**, a pesar de no revelarnos gran cosa del argumento (**Square** mantiene un hermetismo casi absoluto en este aspecto), nos deja recrearnos con las reproducciones de seres humanos más perfectas jamás vistas, a pesar de que en su elaboración los grafistas han partido desde cero, empleando el sistema de *Motion Capture* para conseguir unas animaciones sorprendentemente realistas. La historia nos habla de La Tierra en el año 2065, una época en la que la desesperanza cunde entre la especie humana, y una misteriosa científica llamada Aki deberá ayudar a un grupo de soldados a acabar con una amenaza alienígena. Entre los actores que prestan sus voces a los protagonistas se encuentra gente como **Alec Baldwin**, **Steve Buscemi**, **Donald Sutherland** o **James Woods**. En **USA** se ha adelantado una semana para no coincidir con *Parque Jurásico III*, y aún no hay fecha de estreno definitiva en **España.**



La calidad visual del film deja muy atrás todo lo visto, incluidas las producciones de Pixar.

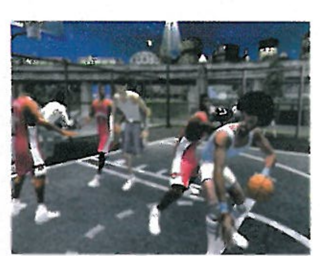
Las nuevas sorpresas de Electronic Arts

NBA Street

Un arcade de baloncesto que se aleja de los típicos simuladores

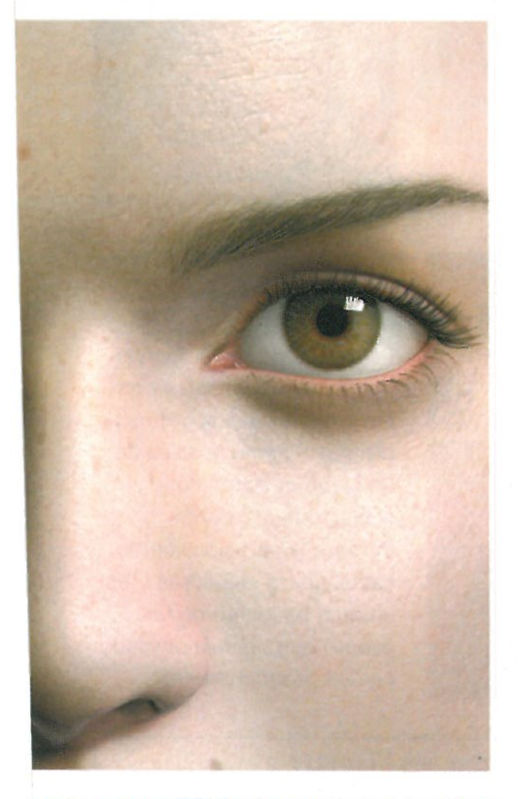






Ya sólo por pertenecer al sello **EA Sports BIG** (dedicado a los deportes extremos) nos podemos hacer una idea de su talante. Es un juego de *basket* callejero en el que nos enfrentaremos a los mejores jugadores de la **NBA** y de los *playgrounds* callejeros. Extras de todo tipo, indumentarias estrafalarias, regates imposibles, mates estratosféricos, todo tipo de efectos de luz, animaciones impresionantes... Un juego de tres contra tres que convertirá cada partido en todo un despliegue de jugabilidad y de buen humor. A mediados de Junio lo tendremos en las tiendas.





Rumble Racing

El heredero de la saga Nascar deja en pañales a sus antecesores

Este *arcade* de conducción está protagonizado por una amplísima variedad de vehículos, que pondrán al límite de lo imaginable cada una de las competiciones gracias a la multitud de *items* que podremos recoger y que harán que nuestro coche parezca el del hortera de Michael Knight. Lo que más caracteriza al primer juego de carreras de **EA Games** es la increíble velocidad con la que todo transcurre por pantalla. 50 fps sin ningún tipo de ralentización, independientemente del número de coches que haya en pantalla. Es la evolución de los juegos de coches aparecidos en **PSX** basados en la disciplina **Nascar**, pero a juzgar por nuestra primera experiencia, dichos antecedentes no debieran servir como modelo para los aficionados al género. ***Rumble Racing*** es infinitamente superior, tanto en concepto de juego como en calidad técnica.

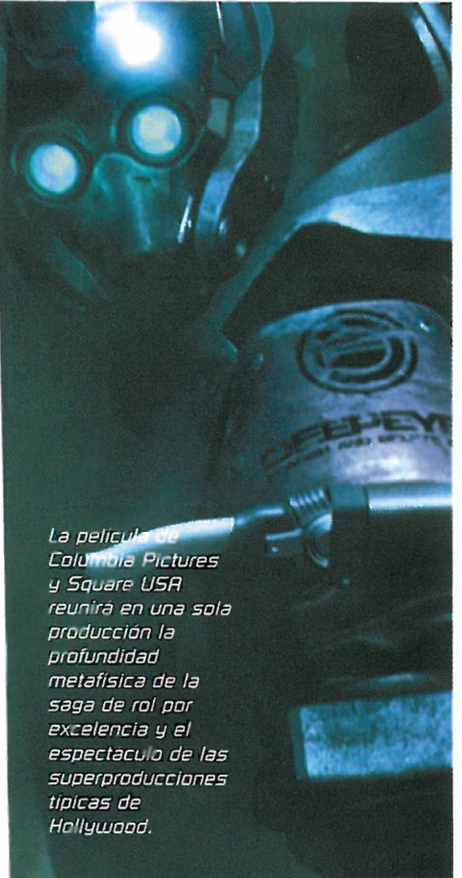


La calidad técnica de este arcade de conducción es infinitamente superior a la de sus predecesores en PSX.









La película de Columbia Pictures y Square USA reunirá en una sola producción la profundidad metafísica de la saga de rol por excelencia y el espectáculo de las superproducciones típicas de Hollywood.

BREVES

Biohazard Special Pack



El sueño de cualquier fanático de la saga Resident Evil/Biohazard ya tiene precio. Nada menos que 28.000 ¥...

Es lo que tendrán que pagar los nipones para conseguir un maletín de aluminio con la flamante adaptación de *Code Verónica* para **PS2**, los tres primeros *Biohazard* de **PSX** versión *Dual Shock*, el DVD *Wesker's Report*, la demo de *Devil May Cry*, una pluma cromada, un llavero, un anillo y una chapa numerada. A la venta desde el 22 de marzo.

Resultados concursos

EL HOMBRE SIN SOMBRA
Los ganadores de un DVD de El Hombre sin Sombra son

- JOSEP GUITART ROSINES (LLEIDA)
- JAVIER GONZÁLEZ GÁMEZ (GRANADA)
- SERGIO SÁNCHEZ RODENAS (ALICANTE)
- VICENTE ANDRÉS MARTÍN (SALAMANCA)
- JAIME TORRES LARA (AVILA)
- MANOLI LÓPEZ NAVAS (SEVILLA)
- ÓSCAR SÁNCHEZ GUTIERREZ (SEVILLA)
- RAMÓN MORENA ORTEGA (BADAJOD)
- JOSÉ DOMINGO SANZ SERRA (VALENCIA)
- JOSÉ LUIS POVEDA GOMARIZ (ALICANTE)
- ALEJANDRO RUPEREZ HERNANDO (MADRID)
- AGUSTÍN DELGADO AYUSO (MADRID)
- RICHARD JIMÉNEZ ISLAS (BARCELONA)
- GUSTAVO ADOLFO CALVO MADERO (SEVILLA)
- SANTIAGO RAMÍREZ CASTILLO (ALICANTE)
- FRANCISCO JAVIER NOGAL AUSIN (BURGOS)
- AITOR RAMOS GONZÁLEZ (HUESCA)
- IVÁN MARÍN AIBAR (CASTELLÓN)
- ALBERTO DÍAZ PESTANA (CÁDIZ)
- DAVID VALLES GARCÍA (CÁDIZ)
- DAVID SIERRA GARCÍA (MADRID)
- RAMÓN RECUERO MORENO (MADRID)
- ALEJANDRO PÉREZ LÓPEZ (MADRID)
- PEDRO NOLASCO RUBIO HERVAS (CIUDAD REAL)
- JUSTO CARDEÑA CEDILLO (MADRID)
- PILAR CARAZO MONTIJANO (GRANADA)
- FERNANDO DE LA CRUZ BAEZ (SEVILLA)
- REBECA RUIZ-ROZAS ARROYO (VIZCAYA)
- JUAN DIEGO BARTOLOMÉ MORATO (MADRID)
- JOSÉ DAVID BROTONS AZORÍN (ALICANTE)

RESULTADOS DEL CONCURSO:
Altavoces PS2000 Playworks
Los ganadores de un juego de altavoces son:

- VERÓNICA CABEZA SÁINZ (SAN SEBASTIÁN)
- SEBASTIÁN MONTSERRAT SÁNCHEZ (MALLORCA)

RESULTADOS DEL CONCURSO:
Webcam Go Plus
Los ganadores de la Webcam son:

- EDURNE GURBINDO LIZAUR (NAVARRA)
- FERNANDO GÓMEZ MARQUÍNEZ (LERIDA)
- MIQUEL GARCÍA RODRÍGUEZ (BARCELONA)
- SILVIA ALONSO OLMOS (MADRID)

Planeta de Agostini y Empire

Kuri Kuri Mix

Un divertidísimo plataformas con mucho de puzzle

Bajo este simpático nombre se oculta uno de los juegos más originales que, a buen seguro, recibirá la todopoderosa PlayStation 2. Original por su concepto de juego, ya que con un solo pad de control tendremos que conseguir que dos conejitos resuelvan una gran cantidad de puzzles diseminados por varios mundos. Plataformas y comeduras de «coco» para un título que tendrá su principal valedor en el modo multijugador. Este modalidad de juego tiene dos vertientes, cooperación y competición. Ambas son divertidísimas y serán la salsa de un juego entretenido y, sobre todo, diferente. Permite la participación de hasta cuatro jugadores y es un gran bautismo de un género que parecía olvidado por los programadores.







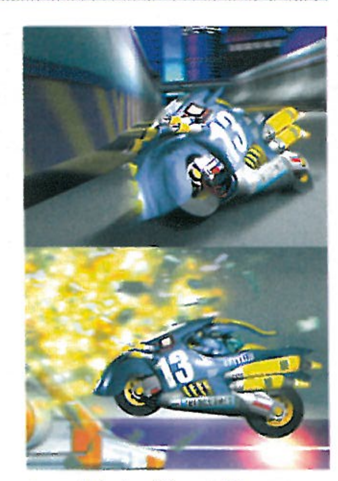
Infogrames te traslada al futuro

Motor Mayhem

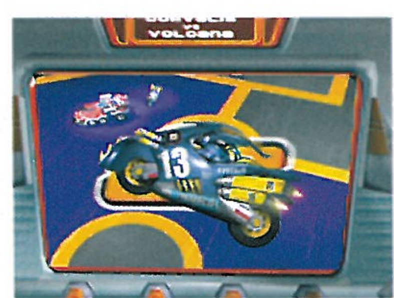
En el año 2025 las carreras son muy diferentes de las que conocemos

Este juego de combate de coches, cuya fecha de salida será, presumiblemente, después del próximo verano, nos situará en la *VCL* (*Vehicle Combat League*), una salvaje competición de velocidad en la que nuestro objetivo principal será sobrevivir. Nueve personajes diferentes y 8 circuitos donde probar nuestra pericia al volante... y en el gatillo, ya que la vertiente de acción, representada en el uso de las armas, será tan importante como la habilidad a la hora de trazar las curvas. Sus efectos gráficos y el modo de cuatro jugadores a pantalla partida serán las principales cualidades de un juego futurista, y que de momento todavía se hará esperar unos meses.





La calidad gráfica del juego promete sorprender.



Si siempre lo has tenido todo, por qué vas a cambiar ahora.

• Admítelo. Estás acostumbrado a que te traten como a un rey. O sea, que nunca te ha faltado de nada. Entonces, ¿por qué cambiar? Y más aún, por qué cambiar precisamente ahora que tienes un Polo con todo lo que a todo el mundo le gustaría tener. Equipamiento, seguridad, confort y, además, precio. Polo. Todo tuyo desde 1.385.000 ptas / 8.324 €*

*PVP recomendado en Península y Baleares (IVA, transporte, impuesto de matriculación, promoción y Plan Prever incluidos).

Polo



Atención al cliente **902 151 161** http://www.volkswagen.vw-audi.es

PARAMOUNT PICTURES / CORE DESIGN

Tomb Raider/Land Rover

La película basada en las aventuras de la popular arqueóloga se estrenará en España en junio de este año.



La marca de todo-terrenos por excelencia ha contribuido a la recreación cinemátográfica de las andanzas de Lara Croft por todo el globo aportando un modelo exclusivo de su famoso y versátil vehículo Defender, basado en el Land Rover Defender 110 Pick Up Gran Capacidad, y transformado por el Departamento de Vehículos Especiales de la casa en colaboración con la propia productora **Paramount Pictures**. El coche cuenta con todos los avances tecnológicos a disposición de un vehículo de estas características y además lleva incorporados todos los accesorios necesarios para que Lara se desenvuelva en los inhóspitos parajes que visitará en su última aventura, esta vez en la pantalla grande.



Seguro que con un vehículo así Lara Croft (encarnada por Angelina Jolie) no tendrá ningún problema para llegar a los lugares más recónditos del planeta.

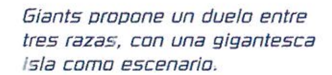
VIRGIN INTERACTIVE/INTERPLAY

Giants

Digital Mayhem adapta a **PS2** uno de los éxitos más recientes del mundo del **PC**. Acción, humor y originalidad en un título difícilmente clasificable.

Desde **Digital Mayhem** se han encargado, no sólo de respetar al máximo el gran trabajo desarrollado por **Planet Moon** (antiguos componentes de **Shiny**) en el *Giants:Citizen Kabuto* original de **PC**, sino de potenciar todos los elementos relacionados con la jugabilidad en esta adaptación a **PlayStation 2**, que además contará con una superior calidad gráfica, tanto en el modelado y las texturas de los personajes como en la calidad de los escenarios. ***Giants*** te permitirá elegir entre tres razas (los *Meccaryns*, las *Sea Reapers* y el gigantesco *Kabuto* que da nombre al juego) e iniciar una guerra sin cuartel, en la que no faltará el humor y la violencia más encarnizada.





Giants propone un duelo entre tres razas, con una gigantesca Isla como escenario.







HEMOS INCLUIDO
UNA NOVEDAD
EN NUESTROS VUELOS:
LA DIVERSIÓN
EN EL SALÓN
DE SU CASA.



VI PORTEREMO OVUNQUE

Ahora, con cada billete de largo recorrido ida y vuelta en Magnifica Class, Alitalia le ofrece en exclusiva una auténtica PlayStation2. Así seguirá disfrutando en casa de nuestra compañía. Promoción válida para vuelos realizados durante los meses de marzo y abril de 2001. Consulte condiciones especiales en el 902 160 895.



por << José Luis del Carpio >>

Monitor LCD personal - Sony

GLASSTRONPLM-A35

Manuel Arenas

Sólo para sus ojos



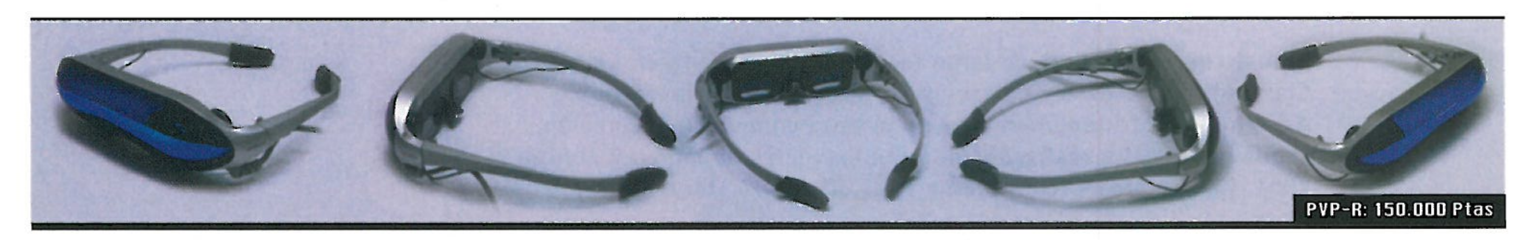


El uso prolongado de estas espectaculares gafas provoca cierto grado de cansancio visual que dependerá de la resistencia de cada usuario.

Si hay alguna empresa que se caracterice especialmente por su dedicación al desarrollo de soluciones multimedia de todo tipo, esa es **Sony**. Un ejemplo representativo son las gafas LCD **Glasstron**, que representan lo último en la experiencia audiovisual para el entorno doméstico. El modelo **PLM-A35** es en realidad la tercera generación dentro de esta gama de dispositivos, que ahora presenta un diseño más compacto, manejable y atractivo. En esencia, las **Glasstron** sustituyen los cristales convencionales de las gafas «ópticas» por sendas pantallas LCD de 0'55 pulgadas, cada una de ellas con una resolución horizontal de 800 píxeles y vertical de 225 píxeles. Puede parecer un tamaño reducido, pero teniendo en cuenta que estarán localizadas a unos dos centímetros de los ojos, equivaldrán a estar viendo una pantalla de más de 50 pulgadas a unos dos metros de distancia.

Su diseño exterior podría calificarse como futurista o, cuanto menos, sofisticado. Pero la apariencia es lo menos destacable de estas vídeo-gafas que pueden emplearse para recibir las imágenes provenientes de cualquier dispositivo que tenga una salida de vídeo compuesto o *S-VHS*, y el sonido si se dispone además de una salida de audio, merced a los auriculares del tipo botón que se encuentran situados en las patillas de estas singulares gafas. La calidad de visualización ofrecida por las **Glasstron** es muy elevada, pero el grado de satisfacción final dependerá también de qué tipo de imágenes se trate. Así, y centrándonos en el apartado de las videoconsolas, si en el transcurso del juego es necesario leer texto en pantalla o acceder a menús, los resultados no serán demasiado buenos, pues la definición proporcionada por los 180.000 píxeles de cada una de las dos pantallas LCD no es suficiente para que se dibujen correctamente letras y fuentes de reducidas dimensiones. En juegos *arcade* o de acción, sí se verá aumentada la jugabilidad gracias al elevado grado de inmersión en el juego que se consigue al usar estas gafas. Pero serán las películas de vídeo, los programas de televisión o el *DVD* los puntos fuertes de las **Glasstron**. Incluso si se activan los subtítulos, en el caso de los reproductores *DVD*, la lectura de los mismos se podrá realizar sin demasiadas dificultades y el grado de inmersión en la acción de la película será espectacular.

http://www.sony.com



Videocámaras - Sony

DCR-PC110

Vídeo-mail y funciones de conectividad



Este nuevo modelo de videocámara *DV Megapixel* aporta toda una serie de características pensadas para el usuario, como son el objetivo **T Carl Zeiss**, la función de vídeo-mail, la conexión a *PC* a través de *USB*, la entrada/salida *DV* que facilita la edición, el flash oculto automático y una empuñadura de diseño avanzado.

http://www.sony.com PVP-R: 560.000 Ptas

Altavoces - Creative

SOUNDWORKS SLIM500

Altavoces planos de gran calidad



Este conjunto de 3 piezas de altavoces de diseño plano y gran calidad se pueden conectar a múltiples dispositivos de sonido, como a un reproductor de CD, un PC o el propio *DAP Jukebox* que comercializa también **Creative**. Una solución compacta, a un precio asequible y con un diseño avanzado.

http://csw.creative.com/products/slim/ PVP-R: 13.900 Ptas

Videocámaras - Panasonic

NV-MX300

Grabación y fotografía revolucionaria



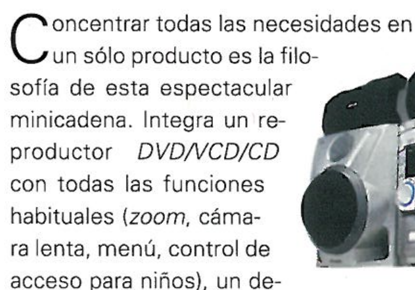
Es la cámara *3CCD* más pequeña del mundo. Es el buque insignia de la casa, y está equipada con un objetivo muy potente y de gran precisión **Leica Dicomar**, que combina su excelente óptica con la larga experiencia y especialización de **Panasonic** en la fabricación de videocámaras de alta gama.

http://www.panasonic.es PVP-R: 549.000 Ptas

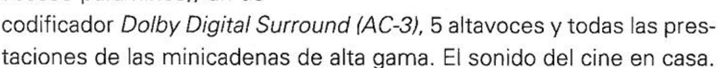
Minicadena con DVD - Philips

FW-D5

La potencia del Dolby Digital



Concentrar todas las necesidades en un sólo producto es la filosofía de esta espectacular minicadena. Integra un reproductor *DVD/VCD/CD* con todas las funciones habituales (*zoom*, cámara lenta, menú, control de acceso para niños), un decodificador *Dolby Digital Surround (AC-3)*, 5 altavoces y todas las prestaciones de las minicadenas de alta gama. El sonido del cine en casa.



http://www.ce-europe.philips.com PVP-R: 139.900 Ptas

Teléfono inalámbrico - Sagem

DCP 22-330

Libertad de movimientos

La serie *DECT* de **Sagem** permite comunicarse con total libertad de movimiento e incorpora tecnología y prestaciones propias de los teléfonos móviles. Incluye funciones atípicas en este tipo de teléfonos inalámbricos, como vibración y servicio de manos libres intregado tanto en el terminal como en la base. Se puede personalizar con tres kits de colores incluidos en el pack: antracita, amarillo y verde.

http://www.sagem.com PVP-R: 29.900 Ptas

Equipo de sonido - Sony

HI-FI LISSA

La futura red digital de audio



Este equipo abre las puertas a las futuras redes de audio, al incorporar el *interface* digital *i.LINK* para reducir los requisitos de cableado a una sola conexión bidireccional. Comprende tres componentes (receptor, reproductor y Minidisc).

http://www.sony.com PVP-R: 370.000 Ptas



Reproductor DVD/SACD - Sony

DVP-S9000ES

Combo DVD y Super Audio CD



Imágenes en movimiento de calidad sensacional, gracias a un procesador avanzado de imagen *MPEG* que integra características de reducción de ruido de campo y de ruido de bloques. Combina, así pues, lo mejor en reproducción de audio con lo mejor en reproducción de vídeo, y es el primer *DVD* de **Sony** capaz de leer discos *Super Audio CD*.

http://www.sony.com PVP-R: 340.000 Ptas

Tarjeta Gráfica - Hercules/Guillemot

3D PROPHET III

La nueva generación de aceleradoras gráficas

La tarjeta gráfica más potente del mercado está a punto de desembarcar en nuestro país. Provista del chip *GeoForce3* de **Nvidia**, será capaz de procesar 800.000 millones de operaciones por segundo. 57 millones de transistores, 200 *MHz* para el núcleo y 460 *MHz* para la memoria (64 *Mb DDR*), son otros datos que la sitúan a la vanguardia de este tipo de dispositivos.

http://es.hercules.com PVP-R: Sin confirmar

CD Portátil - Philips

AZT9240

Tu música y tú juntos a todas partes

Resistente a los golpes, sintonizador digital AM/FM, pilas recargables y mando a distancia. Este nuevo CD portátil de **Philips** tiene todo para convertirse en el mejor aliado de los amantes de la música. Además, es compatible con los CD regrabables (*CD-RW*).

http://www.ce-europe.philips.com PVP-R: Sin confirmar

Televisor + DVD - Thomson

32WT45ES

Un combi de altísimas prestaciones



La gama *Scenium* de **Thomson** tiene en este televisor de 32 pulgadas a uno de sus mejores representantes, gracias a integrar un *DVD* de altas prestaciones compatible con *DTS*, *Dolby Digital* y *MPEG-2 Audio*. Existen multitud de posibilidades de conexión, como dos euroconectores, *S-Vídeo* y *RVB* o entradas ópticas digitales para audio. Tiene entradas *AV* y *S-VHS* en el frontal para conectar consolas o videocámaras.

http://www.thomson-europe.com PVP-R: 429.900 Ptas

PHILIPS PRECEBIT 2001



Philips Ibérica S.A. invitó a la redacción de **PlayStation 2 Revista Oficial** a la presentación previa en **España** de las novedades que exhibe la compañía en el **CEBIT** de **Hannover**. Asistimos a demostraciones impresionantes de la tecnología inalámbrica *Bluetooth* aplicada a la nueva gama de móviles (**Az@lis 268**, **Az@lis 288**, **Fisio 310**, **Fisio 312**, **Fisio 610** y **Xenium 9660**); conocimos de primera mano las futuras prestaciones de estos terminales (incluyendo descargas de juegos tipo ***Game Boy*** y melodías de una calidad increíble); analizamos las cualidades de los nuevos periféricos para **PC**, desde monitores extraplanos, hasta regrabadoras revolucionarias o *Webcams* de espectacular diseño; probamos los teléfonos inalámbricos de la gama **Onis 2000** y disfrutamos de la calidad de imagen de los nuevos proyectores **UGO**.
La multinacional holandesa, preparada para el futuro.

PIVOTUM DESTROZATIX TABLERUM

ESTRELLAS MÍTICAS Y JÓVENES PROMESAS, TAPONES HUMILLANTES, LANZAMIENTOS IMPOSIBLES, Y ENORMES MÚSCULOS QUE PERMITEN VOLAR A CANASTA.



¿PUEDE AGUANTAR UN SIMPLE ARO TODO ESTO? ES LA FUERZA DEL NUEVO NBA LIVE 2001. LO MÁXIMO EN BALONCESTO PARA ESTE SIGLO, EL QUE VIENE Y EL SIGUIENTE.

IF IT'S IN THE GAME, IT'S IN THE GAME™

EASPORTS.COM

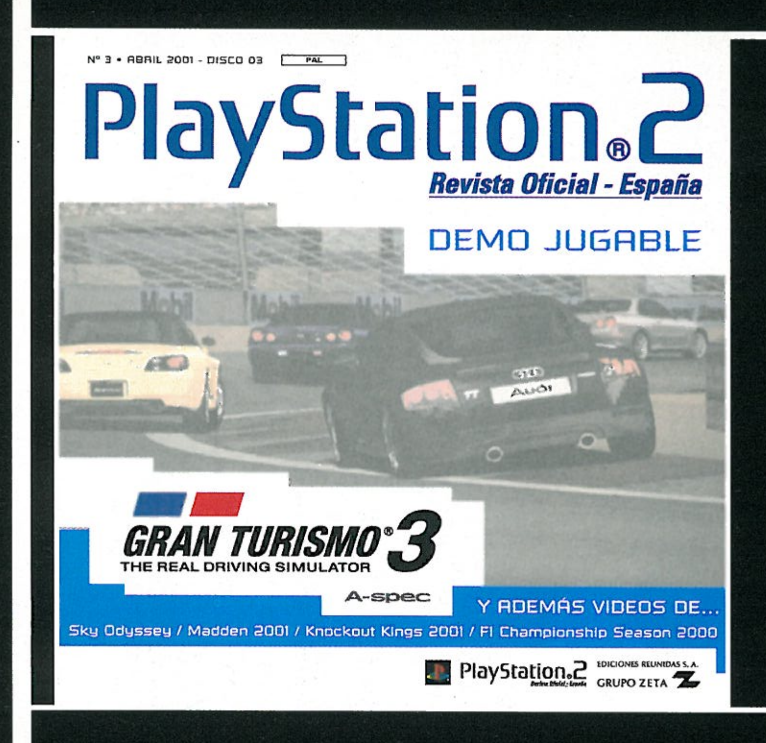








PlayStation 2



DISCO DEMO [03]

El tercer disco demo tiene un claro protagonista: Gran Turismo 3 A-Spec. Disfruta con los intensos minutos que te proporciona esta colosal demo jugable.

DEMO JUGABLE
GRAN TURISMO 3








Después de disfrutar con el juego más esperado de la temporada, llega el momento de relajarse contemplando espectaculares vídeos de algunos de los mejores juegos para PS2.

VÍDEOS

Sky Odyssey



Madden 2001



Knockout Kings 2001

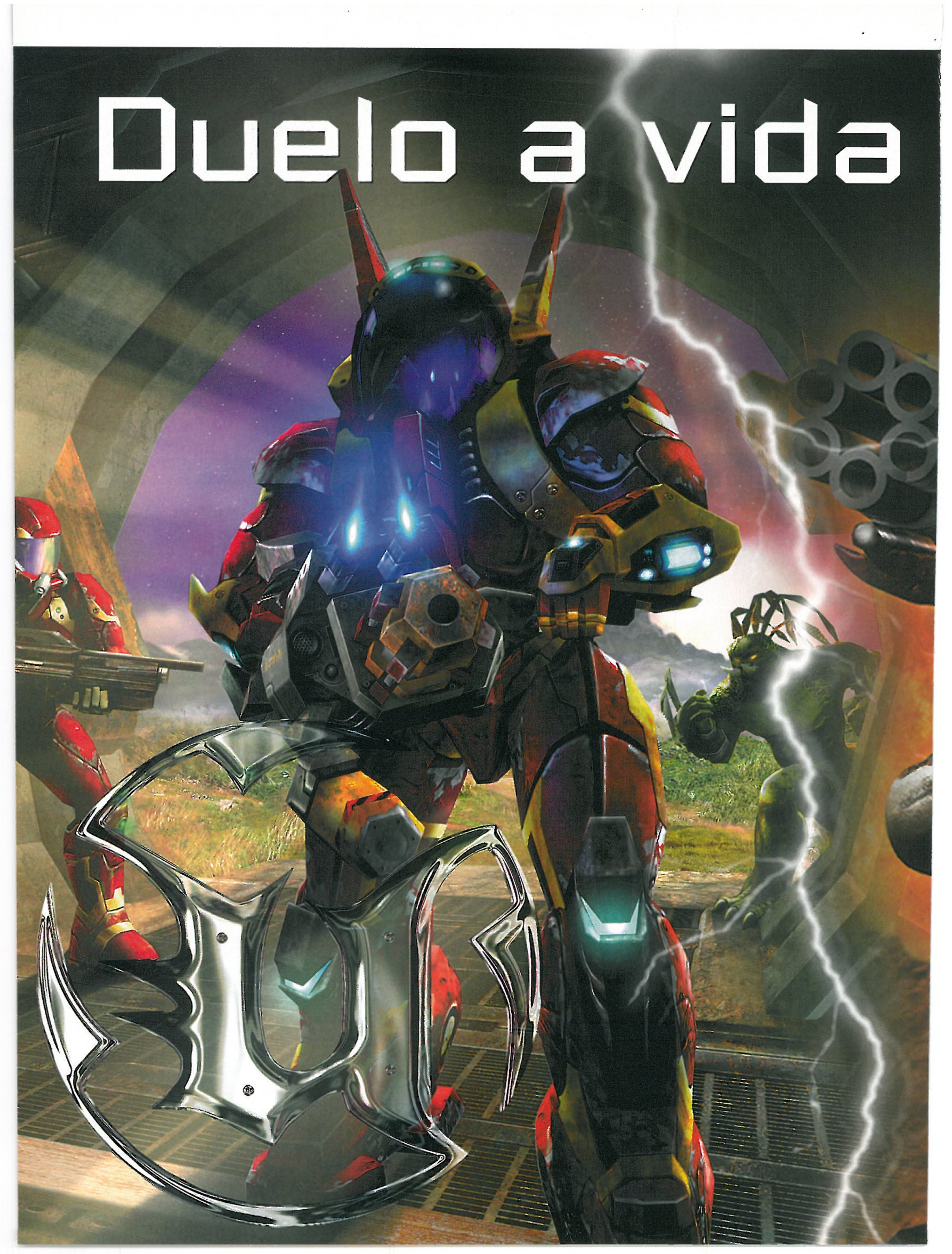


Theme Park World



F1 Championship Season 2000




Duelo a vida

o muerte

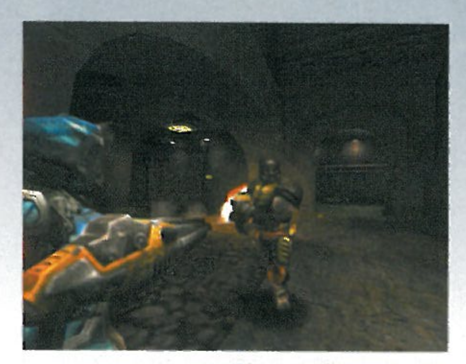


por << Doc >>

Los dos shoot'em-up en primera persona más relevantes de la historia actual del PC llegan a PlayStation 2. El veterano Quake de John Carmack se enfrenta a la creación más ambiciosa de Epic Megagames en el soporte doméstico más potente del mercado: PlayStation 2. Un duelo a muerte con la jugabilidad como arma.

Quake III Revolution

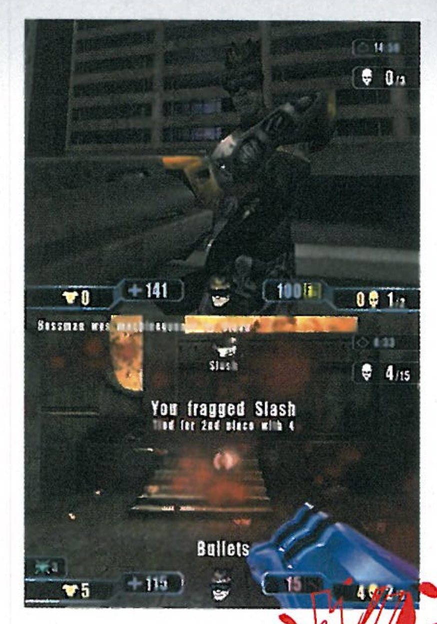






John Carmack, el visionario co-fundador de **Id Software** y *lead programmer* de los mejores *FPS* (*First Person Shooters*, *shoot'em-up* subjetivos o como queráis llamarlos) de la historia del **PC** (*Wolfenstein*, *Doom*, *Hexen*, *Quake*, etc.), nos brinda la oportunidad de disfrutar con su última creación en nuestra **PlayStation 2.** Por extraño que parezca, los artífices de tal proeza han sido nada menos que los programadores de **Bullfrog**, compañía muy dada a la creación de títulos de estrategia y simulación... ¿Habrán sabido convertir a **PlayStation 2** un título del calibre de *Quake III Arena*? La respuesta es un rotundo sí. ***Quake III Revolution***, que así se llama la criatura, adapta la frenética jugabilidad que un simple teclado y un ratón de **PC** eran capaces de transmitir a nuestros dedos al *pad* de **PS2**, teniendo en cuenta decenas de detalles que hacen de la creación para consola una pieza de *software* aún más importante y com-

En la pantalla de la izquierda, si os fijáis un poco, podréis ver a Vadrigar, nuevo jefe final para esta versión de Quake III.



Unreal Tournament







Más de tres años han pasado ya desde que **Epic Megagames** sorprendiera a propios y extraños con su revolucionario *Unreal*. Nadie podía esperar un título tan impresionante de una compañía que hasta aquel momento había pasado casi desapercibida por el mundo del **PC** (algunos de los títulos más importantes que sacó al mercado fueron *Jazz Jackrabbit*, *One Must Fall 2097* y *Extreme Pinball*). Más tarde, como réplica al exitoso *Quake III Arena*, **Epic** lanza al mercado ***Unreal Tournament***, de una calidad muy superior a la de su antecesor y con un planteamiento basado en la modalidad de juego *Deathmatch* en lugar del clásico argumento lineal, que limitaba las posibilidades de volver a jugar la aventura una vez completada. **Infogrames** es la compañía encargada de traer hasta nosotros la versión para **PS2** de ***Unreal Tournament***, cambiando la jugabilidad frenética de *QIIIA* por un desa-

El armamento y la física aplicada a todos los elementos de Unreal Tournament es lo que le hace destacar sobre el resto.



Entrevista a David Ratcliff



Pregunta: ¿Por qué *Quake* y por qué para **PlayStation 2**?
Respuesta: Porque sólo la consola más potente podía tener el *shoot'em-up* por excelencia en su catálogo.
P: ¿Por qué no se ha convertido la versión **PC** directamente?
R: Teníamos que potenciar y mejorar el modo para un jugador, ya que, actualmente, el juego en red resulta imposible con **PS2**.
P: ¿Cuáles son las características exclusivas para la versión **PS2** de *Quake III*?
R: El modo historia, con la posibilidad de aumentar la experiencia de nuestro personaje, la posibilidad de utilizar dicho personaje en el modo multijugador, usarlo como *bot*... También hemos creado 5 nuevos niveles, nuevas variantes de juego, como *Possession* o *Elimination*, escenarios y armas de *Team Arena*, etc.
P: ¿Por qué no se ha incluido la opción de control con teclado y ratón *USB* en ***QIIIR***?
R: Queríamos que ***Quake III Revolution*** fuera un juego creado exclusivamente para consola, así que decidimos adaptar el juego al *pad* y no el jugador al control nativo del juego. Hemos añadido modificaciones en la estructura de los escenarios y en la IA de los enemigos para hacer el control con el *pad* lo más preciso y fluido posible.
P: ¿Cuál ha sido la influencia del equipo creador de *Quake III* en el proyecto para **PS2**?
R: La gente de **Id Software** ha estado envuelta en casi todo el proceso de diseño, de optimización, etc.
P: ¿Qué diferencia a ***QIIIR*** frente a títulos como *TimeSplitters* o *UT*?
R: Simplemente, es el mejor *shoot'em-up* subjetivo y nosotros hemos creado la mejor versión para cualquier consola.
P: ¿Qué piensas de las posibilidades técnicas de **PS2**?
R: **PS2** es una plataforma increíblemente potente. En un par de años quedaremos estupefactos viendo de lo que es capaz.
P: ¿Es el juego en red el futuro de **PS2**?
R: El termino *Online* formará parte en el futuro de todas las consolas, **PCs**, etc.



<Podremos conectar un teclado y un ratón USB para jugar con UT>

rrollo mucho más estratégico y más variado en cuanto a modos de juego. En lugar de encasillar el título como un simple *Deathmatch*, la gente de **Epic** hizo destacar a ***Unreal Tournament*** por sus variados modos de juego y por su desarrollo «no lineal», que desafiaba al jugador en cinco diferentes propuestas sin salir del modo Historia. *Deathmatch*, *Domination*, *CTF*, Assault y *Challenge* son las diferentes modalidades que, al igual que en la versión original de **PC**, encontraremos en esta versión para **PS2**. La conversión creada para consola no difiere demasiado de la original para **PC**, ya que comparte incluso su control. Podremos conectar un teclado y un ratón *USB* y manejar el juego como si de un **PC** se tratase. Este es uno de los pocos detalles que ponen a



El variado modo Historia



En lugar de limitar nuestro juego al Deathmatch, **UT** probará nuestra habilidad en cinco diferentes modos de juego.



En lugar de crear un personaje a medida como en la versión PC, en el Unreal Tournament de PS2 tendremos que seleccionar a un personaje ya creado de entre los 11 diferentes en un principio (los demás tendremos que sacarlos jugando).

Quake III Revolution







<Quake III Revolution es la mejor versión del título creado por Id>

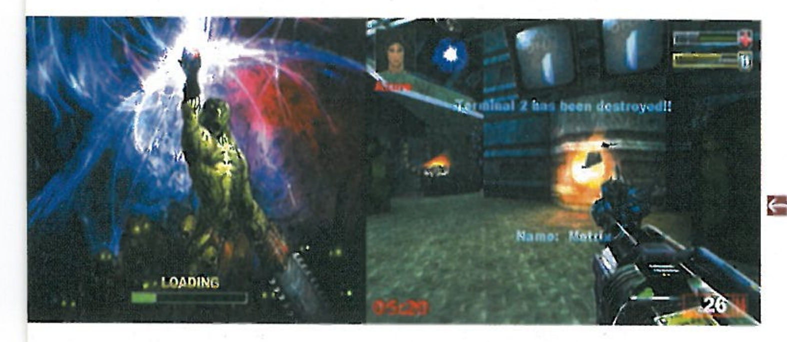
pleta que la creada por **Id** para **PC**. El dilema eterno: consola o **PC**. Tan sólo el hecho de tener que jugar a la fuerza con un *control pad*, ya que **Bullfrog** ha omitido intencionadamente el soporte para teclado y ratón *USB*, es lo único que dice algo a favor de la versión **PC**. Y claro está, el soporte para juego en red, algo imposible en **PS2** debido a la actual inexistencia del *hardware* necesario para conectar los 128 *bits* de **Sony** a la «red de redes». Todo lo demás, desde el impresionante apartado gráfico hasta la original adaptación de su jugabilidad y sus nuevas modalidades y variaciones, hacen de ***Quake III Revolution*** la mejor versión del título creado por **John Carmack** hasta la fecha. El motor gráfico creado por **Bullfrog** para recrear el universo **Quake** lo asemeja al mostrado por un potente ordenador con el detalle de las texturas y el geométrico al máxi-

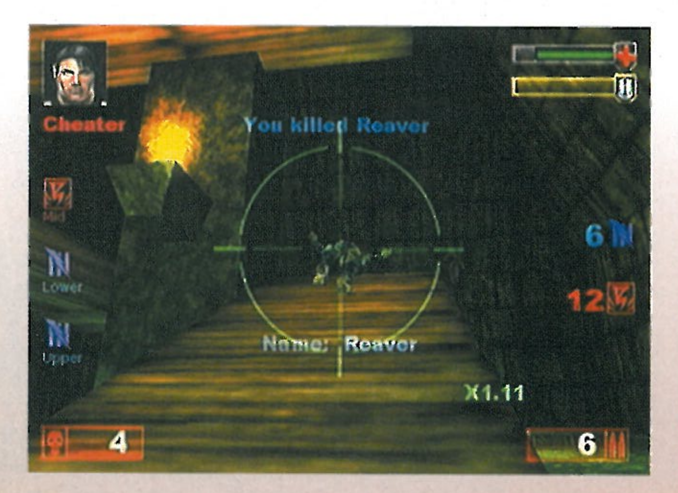
Los impresionantes efectos de iluminación y las técnicas de curved surfaces han sido aplicadas en esta versión de Quake III de un modo sorprendente.



Unreal Tournament







<Mediante el uso de un Hub i.Link podremos conectar hasta 4 PS2>

Unreal Tournament por encima de *Quake III Revolution*, aunque no es el único. Al igual que el título de **Id Software**, ***Unreal Tournament*** carece de un modo para jugar a través de **Internet** (lógicamente, **PS2** aún no puede ofrecer tal posibilidad), pero el título de **Epic Megagames** nos permitirá conectar nuestra **PS2** a otra consola de **Sony** a través del cable *i.Link* para jugar a dobles, algo que no resultará imprescindible, ya que hasta cuatro personas pueden darse cita en un mismo combate a través del siempre socorrido sistema *Split Screen*. De hecho, los programadores de la versión **PlayStation 2** del programa han revelado una combinación de botones que nos permitirá, mediante el uso de un *hub i.Link*, conectar cuatro consolas para llevar a cabo una partida en red como es debido, con un mínimo de cuatro



El rifle de francotirador es para Unreal Tournament lo que el Rail Gun es para la saga Quake.

El Especialista te da lo último

Sólo un gran especialista es capaz de darte todo. Las últimas novedades de las grandes firmas. Toda la tecnología. Los diseños más innovadores. El calzado adecuado para la práctica de tu deporte: running, tenis, skate, basket… Grandes exclusivas. Y sobre todo, unos precios increíbles.



y Tiendas El Corte Inglés

Quake III Revolution







mo. La versión de **PS2** ofrece un rendimiento similar que el de un *PIII 700/800* con una *GeForce 2 MX* (con *VSync* activado) haciendo funcionar el *Quake III Arena* original, el cual posee aún menos detalles visuales. El principal objetivo de los programadores de ***QIII Revolution*** ha sido mantener un *frame rate* constante y por encima de los 50 *fps*, y vaya si lo han conseguido. En casi todo momento podremos disfrutar del juego a 50 *fps* constantes (60 en la versión *NTSC*), algo realmente digno de elogio, sobre todo teniendo en cuenta el nivel de detalle del entorno y de los personajes. Si el apartado gráfico ha sido cuidado por **Bullfrog**, el jugable ha sufrido varios cambios que hacen de ***Quake III Revolution*** el más completo *shoot'em-up* 3D en primera persona para un solo jugador. Lo más importante ha sido la inclusión de 3 nuevas armas y 6 escenarios procedentes de la ampliación aparecida hace pocos meses para **PC** (*Team Arena*), y 5

El detalle con el que han sido recreados tanto los escenarios como los personajes en Quake III Revolution es soberbio.



VS

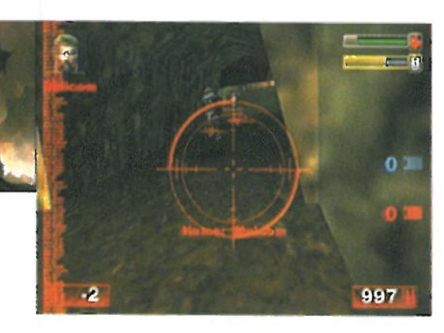
Unreal Tournament







jugadores. Los desarrolladores de la versión **PS2** de ***UT*** confirmaron poco después de la aparición de la consola de **Sony** en tierras niponas, que el motor gráfico de ***Unreal Tournament*** podía adaptarse a **PlayStation 2** sin realizar apenas cambios, y por desgracia así ha sido. Si bien es cierto que ***UT*** no ha dado el tiempo necesario a sus programadores para conocer bien el *hardware* de **PS2**, la calidad mostrada por el título de **Epic** en la consola de **Sony** no es todo lo alta que se esperaba, sobre todo porque el ***Unreal Tournament*** de **PC** nunca necesitó mucha potencia para funcionar a las mil maravillas. Esta versión para consola posee un *frame rate* más bien bajo y carece del vistoso efecto de *Detailed Texturing* (o doble textura) mostrado en la versión para ordenador. Para compensar la falta





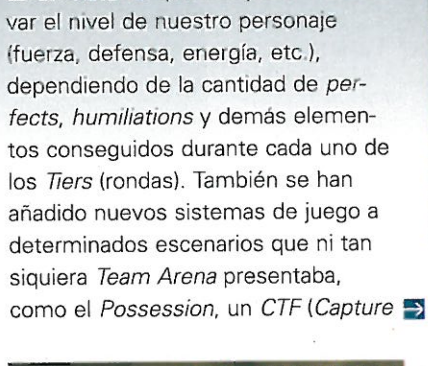
Aunque no se mueve tan bien como la versión PC, el detalle mostrado por UT en PS2 es realmente impresionante.

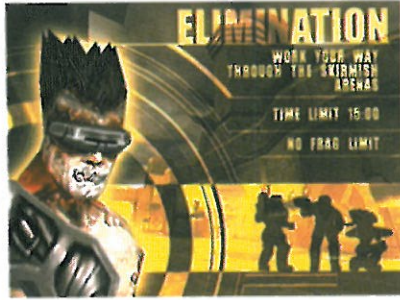
<QIIIR es el más completo shoot'em-up subjetivo para un solo jugador>



nuevos niveles jamás vistos en ninguna otra versión. El modo para un solo jugador ha visto modificado su desarrollo para adecuarlo al gusto de los usuarios de consola, dando la posibilidad de conseguir nuevos personajes a medida que avanzamos y alternando la modalidad de juego y los objetivos a realizar en cada uno de los escenarios, para no caer en ningún momento en la monotonía. Además se ha añadido un sistema que nos permitirá elevar el nivel de nuestro personaje (fuerza, defensa, energía, etc.), dependiendo de la cantidad de *perfects*, *humiliations* y demás elementos conseguidos durante cada uno de los *Tiers* (rondas). También se han añadido nuevos sistemas de juego a determinados escenarios que ni tan siquiera *Team Arena* presentaba, como el *Possession*, un *CTF* (*Capture* ➔









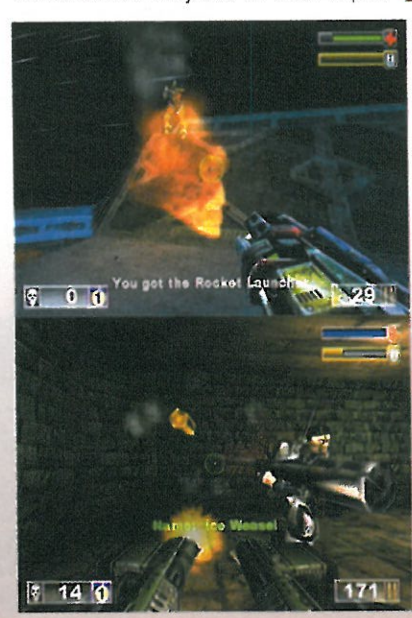
La riqueza plástica de cada una de las texturas que adornan las estancias donde transcurre Quake III Revolution y la velocidad del engine, es equivalente a la ofrecida por un Pentium III a 700/800 MHz provisto con una aceleradora gráfica GeoForce II MX.

VS

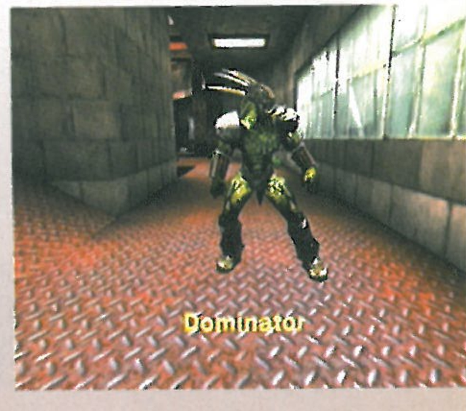
<El sistema se ha visto modificado para optimizar el modo un jugador>



de juego a través de **Internet**, la gente de **Epic** ha modificado el sistema de juego para hacer más atractivo el modo para un jugador. Entre sus numerosas mejoras en este aspecto, destaca la posibilidad de descubrir personajes secretos y nuevos escenarios o la nueva dificultad añadida en el modo *Challenge* (desafío), el cual nos enfrentará cara a cara y uno por uno a los cuatro oponentes más mortíferos del juego en cuatro escenarios diferentes. Está claro que *Quake III Revolution* posee muchas más mejoras en este aspec- ➔







En el modo Challenge nos tendremos que enfrentar a cuatro diferentes final bosses, cada uno en un escenario completamente diferente.



<Q3R es aún mejor que Team Arena>



Al completar cada Tier, nuestras características aumentarán dependiendo de nuestra habilidad.



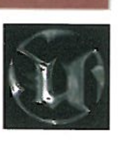


The Flag) en el que tendremos que recoger la bandera y llevarla con nosotros un minuto, evitando ser eliminado; o el *Elimination*, una especie de *DeathMatch* en el que tendremos que restar las tres vidas de tres oponentes distintos, en tres escenarios diferentes y en un tiempo determinado. Lo único que podemos echar en falta a esta magistral versión de *Quake III Arena* es la falta del control a través de ratón y teclado *USB*, algo que olvidaremos al comprobar el sencillo y configurable control del *pad* de **PlayStation 2**.

Multijugador

Hasta cuatro personas pueden medir sus fuerzas en el multiplayer (split-screen).





<UT posee una original jugabilidad>



El akimbo, o lo que es lo mismo, la doble pistola, nos sacará de algún que otro apuro.



to, pero la marcada y diferenciada jugabilidad de ***Unreal Tournament*** es lo que los programadores de **Epic** han querido plasmar en esta conversión, algo especialmente notable debido al soporte para teclado y ratón *USB*. Esta característica y el entorno gráfico de ambos títulos son sus principales diferencias, aunque la rivalidad entre ambos títulos en **PC** ha relegado estas características a un segundo plano, haciendo más notables sus principales diferencias jugables: la velocidad y el frenetismo de *QIIIR* frente a la variedad de modos y el uso de estrategia de ***Unreal Tournament***.

Multijugador

Además del modo split screen, el puerto i.Link nos permitirá conectar hasta 4 **PS2**.

AMERICAN PSYCHO



Encontrarás todo este material en tu DVD VIDEO:

- TRAILER DE CINE.
- CÓMO SE HIZO Y DETRÁS DE LAS CÁMARAS CON EL DIRECTOR Y EL REPARTO.
- PELÍCULA CON BANDA SONORA.
- FILMOGRAFÍA DE LOS ACTORES Y DEL DIRECTOR.

YA A LA VENTA



www.columbiatristarvideo.es

COLUMBIA PICTURES



por << Jasón >>

El nuevo shoot´em-up

RED FACTION™

El nuevo engine Geo-Mod™ nos permite destruir en el escenario todo tipo de estructuras, como suelos, techos, edificios... Todo en tiempo real



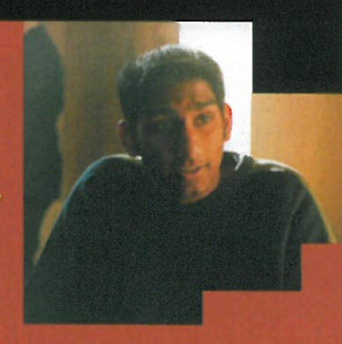
En plena capital inglesa fuimos conducidos a un céntrico restaurante donde fueron revelados los secretos utilizados por **Volition** para crear su nuevo y prometedor *shoot' em-up* 3D, denominado ***Red Faction***. En compañía de todos los programadores de **THQ/Volition** pudimos observar la *beta* de este juego de acción en primera persona, que saldrá tanto para **PC** como para **PS2** en mayo de 2001. Lo primero que encontramos en ***Red Faction*** y que rompe con la monotonía de los *shoot'em-up* de este tipo es la posibilidad, hasta ahora desconocida, de destruir suelos, paredes, techos, estructuras, en cualquier zona del juego. Puedes crear en poco tiempo un túnel subterráneo para atrincherarte y despachar tranquilamente a tus enemigos o, algo que todos los amantes de *shoot' em-up* hemos deseado, reventar la pared donde existe una puerta bloqueada y franquearla por el lateral. Esta novedad incrementa la acción y jugabilidad dando origen a multitud de posibilidades en cada partida al incluir al escenario en la devastación. Para ello **Volition** ha introducido el ***Geo-Mod Engine***, modificación arbitraria de cuerpos geométricos en tiempo real, que analizará el tipo de arma que ha sido disparada y su posición, contrastándolo con el tipo de estructura donde impactará sin que el conjunto se ralentice. Para que veas hasta dónde han llegado con detalles que hacen muy especial a este juego, imagina un invernadero con su techo en forma piramidal y repleto de cristales con una base (también de cristales) a media altura. Ahora disparamos diagonalmente y observaremos cómo los fragmentos del cristal del techo se acumulan en la base intermedia, que si a su vez es destruida, sumará nuevos fragmentos a la lluvia de cristales. Además contará con la simulación avanzada de la física de fluidos y →



gases, que por supuesto al destrozar, por ejemplo, una tubería por donde discurre un fluido, este reaccionará según hayamos dejado la zona por donde se movía. Para añadir más dinamismo se han incorporado vehículos, que podremos utilizar por tierra, mar y aire, a lo largo de nuestra aventura. Estos son un tanque APC armado, una nave de ataque con un movimiento similar al de un helicóptero, un mini-submarino y una máquina de hacer túneles en la roca, tipo a la que nos encontraríamos en la zona de los mutantes en la película *Desafío Total*. Todos estarán dotados de armamento, diferente visualización o algún tipo de utilidad que será primordial

Entrevista a JAMES TSAI

Assistant Producer de Red Faction



¿Cuál es la principal diferencia entre Red Faction y el resto de shoot 'em-up en primera persona (Unreal, Quake, etc.)?

Red Faction va a tener un montón de elementos de juego que no han sido explorados por otros shoot 'em-up en primera persona. El jugador podrá entrar y salir de los vehículos, utilizar su armamento para eliminar obstáculos o enemigos y también para atravesar zonas que es imposible pasar a pie. También contamos con nuestro único ***Geo-Mod Engine****, que elevará la interacción entre el jugador y el mundo del juego a un nuevo nivel dentro del género.*

¿Puedes explicar más detalladamente qué es el Geo-Mod Engine?

Permite al jugador cambiar la geometría de los niveles arbitrariamente, al contrario que en otros juegos donde es necesario encontrar puntos específicos previamente determinados. En lugar de hallar el punto exacto de un muro para colocar un explosivo, ahora los jugadores podrán volarlo donde les apetezca para abrirse camino a lo largo del nivel. Todos los cálculos necesarios se hacen en base a las acciones del juego, en vez de estar conducidos por una secuencia predeterminada. Esto dará a los jugadores una perspectiva completamente nueva de los shoot 'em-up en primera persona.

La Inteligencia Artificial de Red Faction es innovadora. ¿Cómo os las habéis apañado para hacer que los enemigos se comporten como una persona real?

Estamos haciendo todo lo imposible para hacer que la IA de ***Red Faction*** *parezca real. En combate, los enemigos podrán esquivar, agacharse y salir y entrar de su escondrijo. También serán capaces de usar la habilidad de* ***Geo-Mod*** *para transformar los escenarios a su antojo, así que durante los combates tendremos que estar atentos a los cambios de terreno. Además, los enemigos reaccionarán de forma diferente, dependiendo de dónde sean heridos y del tipo de arma utilizada. El jugador también podrá observar cómo interactúan otros personajes: imagina entrar en una sala y ver a un grupo de aliados diezmados por enemigos. Vamos a incluir muchos pequeños detalles como éste para hacer que el juego sea más completo.*

¿Cuántos personajes puede haber simultáneamente en pantalla?

Dependiendo del área, el número de personajes que el jugador encuentre puede variar. Aunque no hemos incluido el monstruoso número de entidades que podrías ver en un juego de simulación a tiempo real, en ciertas zonas tendrás que luchar contra un buen número de enemigos y verás también la misma cantidad de hombres de tu parte. También hay niveles de camuflaje, donde tendrás que evitar a enemigos (uno o dos por vez). En un combate normal, un jugador podrá encontrarse en una desventaja de 3 a 1 o 4 a 1, con refuerzos esperando tras la esquina. Se trata más de una función de diseño y de balance de la jugabilidad en contraposición a las restricciones tecnológicas.

¿En el modo de pantalla partida vais a mantener el mismo frame rate que en el modo para un solo jugador?

Podemos hacer un montón de cosas para mantener la suavidad en el modo multijugador. Se puede optimizar el código del juego, el diseño de los niveles, etc. Por ejemplo, vamos a hacer énfasis en la velocidad y la diversión. No habrá una arquitectura compleja que no sirva para nada en el juego, sino más bien una buena y variada colección de escenarios que sirvan perfectamente para combates rápidos e intensos. El modo multijugador resulta muy divertido, y os aseguramos que los jugadores no se van a ver defraudados por él.

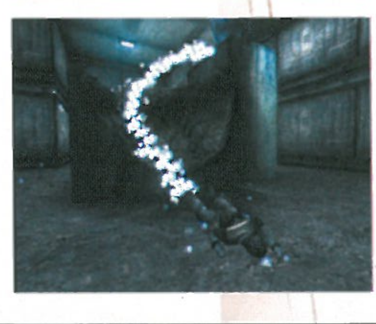
<La técnica de gases y fluidos es muy realista>





para llevar a buen termino la misión que nos hayan encomendado. El armamento propio será muy variado y sorprendente, albergado en unos menús de fácil acceso para suplir la deficiencia del teclado y poder elegir rápidamente en el momento adecuado. Todas y cada una de las armas tendrán doble función, así podremos hacer *zoom* con el rifle de francotirador, coger el deposito del lanzallamas para arrojárselo a algún desafortunado o arrasar con la cadencia continua de fuego del subfusil. Las 15 armas del juego son pistola, rifle de asalto, *Sub-Machine Gun*, lanzacohetes, *Gauss Gun* (lanza proyectiles de alta velocidad por inducción magnética), Cargas *Satchel*, lanzallamas, granadas, *belt-fed Machine-gun* (para abrir las paredes a tu gusto), *Riot prod* (descargador voltaico), *Turret* (ametralladora fija del ejército enemigo), rifle de francotirador y *Geo-gun* (artillería pesada de tierra en tus manos). Todo

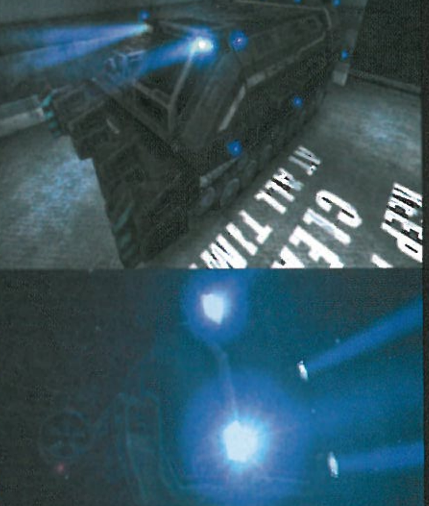




Podremos utilizar el armamento de nuestro enemigo para nuestros propios fines, aniquilando formas de vida desde torretas o bunkers sin ofrecer casi blanco y sin gastar nuestra munición .

Vehículos

A lo largo de nuestra aventura nos encontraremos con diferentes transportes que tendremos que utilizar para avanzar en la misión. Estos son el tanque APC, el mini-sub, la nave de ataque y el super-taladrador.





<Tendrás que enfrentarte a 20 niveles frenéticos>

Tus enemigos se esconderán, te esperarán e incluso destruirán el escenario buscándote.

inmerso en una completa historia donde los objetivos serán de acción directa o camuflados, donde tendrás que tener mucho cuidado, ya que según **Volition** se ha dotado al enemigo con una avanzada I.A. en el comportamiento de tus enemigos con respecto a tus movimientos. Los escenarios imitan la creación natural del ambiente, incluso tendremos sombras donde se requieran. Para terminar el juego tendremos que sobrevivir a lo largo de los 20 niveles destructivos en 3D con los que ha sido dotado ***Red Faction***. Por último, los tiempos de carga se han optimizado para que la espera sea mínima y no se enfríe la acción.





Armamento

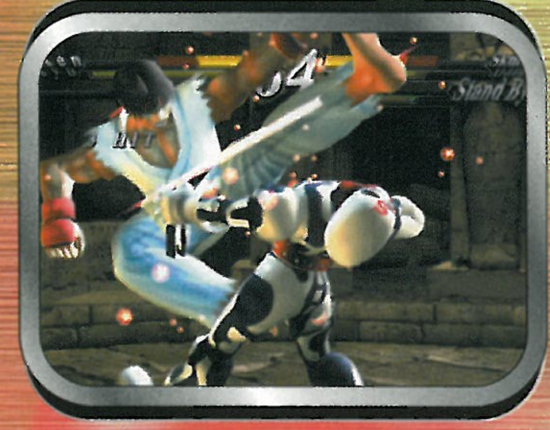


Volition ha surtido a este juego con numerosas y espectaculares armas de devastación. En todas encontraremos doble función como el rifle de francotirador con su *zoom*, ráfaga continua en el fusil de asalto o la visión infrarroja extra del lanzacohetes, más sus dos opciones.

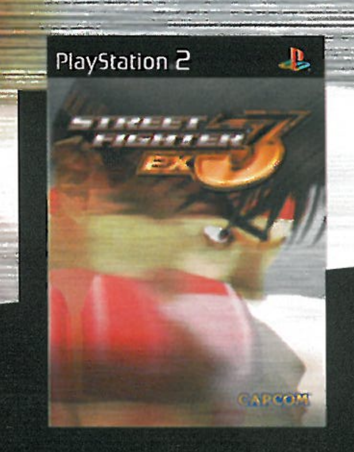
TODO UN MITO DE LA LUCHA LLEGA A LA PLAYSTATION® 2







Capcom anuncia la nueva generación de los legendarios juegos de lucha : Street Fighter EX3. El realismo extremo y los increíbles gráficos dan vida al mundo de Street Fighter en esta sorprendente lucha.
Elige entre 16 personajes para jugar batallas 1 contra 1, 2 contra 1 e incluso ¡1 contra 3!





PlayStation 2

CAPCOM
capcom.com



por << Molokai >>



FICHA TÉCNICA

- COMPAÑÍA: SONY C.E.
- DESARROLLADOR: STUDIO LIVERPOOL
- DISTRIBUIDOR: SONY C.E.
- PAÍS DE ORIGEN: REINO UNIDO
- GÉNERO: DEPORTIVO
- FORMATO: DVD-ROM
- VERSIÓN: PAL
- JUGADORES: 1-2
- FECHA DE APARICIÓN: 25-04-2001

Casi sin darnos cuenta nos encontramos frente al primer título de Fórmula Uno en **PS2** de **Sony Studio Liverpool**, antes **Psygnosis**. Después de cinco entregas (con la sexta en la línea de salida) para **PSone**, el desafío que suponía enfrentarse a una nueva consola mucho más poderosa estaba servido y los programadores no lo han podido aprovechar de mejor manera. Aproximadamente quince meses es el tiempo que ha tardado en gestarse ***Formula One 2001***. Durante este periodo se estudiaron escrupulosamente los detalles más insignificantes de todos los circutos y escuderías. Más de 11.000 fotografías y numerosas sesiones de vídeo fueron empleadas para recrear con maestría cada uno de los escenarios que componen el campeonato. La versión que hemos analizado está todavía completada en un 80% por lo que algunas de las opciones aún no están

FORMULA ONE 2001

Los auténticos purasangres del asfalto

operativas y, tanto el control digital como los tiempos de carga o las repeticiones están por perfeccionar y depurar. Los doce circuitos disponibles son más que suficientes para comprobar cómo se comportan los monoplazas a lo largo de un Gran Premio, incluyendo los entrenamientos y los clasificatorios previos a la disputa de la carrera en sí. Lo primero que llama la atención es lógicamente el apartado gráfico; las texturas de los coches son magníficas pero, lo nunca visto hasta ahora son las descomunales colisiones y sus catastróficas consecuencias. Veremos a los vehículos dar varias vueltas de campana antes de convertirse en un auténtico amasijo de hierros. Si no andamos con cuidado no será extraño ver sobrevolar alguna rueda por encima de nuestras cabezas o perder por el camino partes de la estructura del coche. No se queda atrás el realismo alcanzado con la lluvia. A medida que nos acercamos a los coches que nos preceden la cortina de agua que desprenden se hace más densa, obligándonos a mantener una distancia prudencial hasta encontrar el tramo de pista más óptimo para ⇨

Los famosos coches verdes de Jaguar han sido los últimos en incorporarse al campeonato.



Con esta perspectiva podemos apreciar la cabina del coche con todo detalle, casco incluido. El movimiento del piloto al volante contribuye a aumentar la sensación de velocidad.

Accidentes

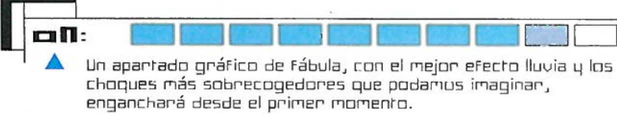
Conducir a velocidades cercanas a los 300 Km/h tiene sus riesgos.

Las ansias de ganar a toda costa pueden jugarnos una mala pasada. Rivales dotados de una extraordinaria inteligencia tendrán la misma idea que nosotros y a veces la competencia acabará con resultados como estos.





sobrepasarlos. Precisamente la predicción del tiempo es uno de los aspectos más a tener en cuenta; un sistema climatológico dinámico hace posible un cambio del tiempo incluso durante una misma carrera. La inteligencia artificial varía notablemente dependiendo del nivel de dificultad elegido. La simulación alcanza su punto más álgido en el nivel profesional, donde los rivales adquieren una astucia endiablada y son capaces de bloquearnos o echarnos de la pista al menor descuido. Detalles como el sonido de los motores, diferente para cada equipo, o el comportamiento de los coches al pasar por encima de las distintas superficies de los circuitos (grava, hierba o las zonas rugosas de frenado) contribuyen a que estemos ante el más completo simulador de F1 que hasta ahora hayamos conocido.



ON: Un apartado gráfico de fábula, con el mejor efecto lluvia y los choques más sobrecogedores que podamos imaginar, enganchará desde el primer momento.



OFF: Una de las maneras más socorridas para no caer en la monotonía es disponer del mayor número de perspectivas posible y en Formula One 2001 sólo hay tres.

Lluvia

El disfrute de conducir bajo las condiciones más extremas.

El sistema climatológico dinámico hace que pueda variar el tiempo durante el transcurso de la prueba. Habrá que tomar buena nota de la predicción del tiempo. La lluvia, recreada de modo fatástico tanto visualmente como desde el punto de vista sonoro, hará que la pista se vuelva entonces más peligrosa de lo habitual.









Daños es la palabra que emplean los manuales de instrucciones, aunque en ocasionessería más apropiado denominarlos destrozos.





En las colisiones podemos perder ruedas o algún alerón.

Tres títulos coparán los tres puestos del cajón

En el momento de leer estas páginas la temporada 2001 habrá levantado el telón con Ferrari y Michael Schumacher a la cabeza del reparto. Los usuarios de PS2 van a poder saborear todo el ambiente de la F1 gracias a tres completos simuladores.

F1 Racing Championship - Ubi Soft



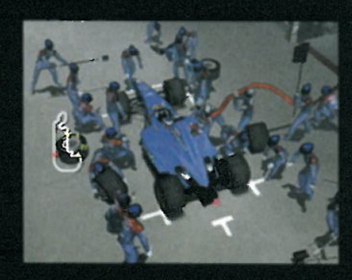

El programa de **Ubi Soft** aparece comentado con todo detalle más adelante en este mismo número. ***F1 Racing Championship*** parte con la ventaja de salir a la venta con un precio muy atractivo (6.990 Ptas). Las repeticiones son las más completas que conocemos, pudiendo alternarse un gran número de cámaras para seguir la carrera realizada desde una especie de set de retransmisión al más puro estilo televisivo. Los efectos de luces y sombras en tiempo real no tienen desperdicio. Tiene una escuela de aprendizaje, tres niveles de dificultad y cuatro perspectivas. Todos los componentes pertenecen a la temporada 1999.




F1 Championship Season 2000 - EA




El simulador de **Electronic Arts** fue el primero en llegar a **PS2**. Es el único de los tres que permite competir hasta a cuatro jugadores en el modo multijugador, utizando un *Multitap*. La entrada en boxes para repostar, cambiar de neumáticos o arreglar desperfectos, con los mecánicos trabajando a destajo, es un verdadero alarde visual. Se echa en falta alguna opción más aunque, se puede organizar un campeonato personalizado, eligiendo número de vueltas y orden de los circuitos. El control es algo menos complicado que en el resto de programas. Reproduce la temporada 2000 y tiene tres niveles de dificultad.




Formula One 2001 - Sony C.E.

Habrá que esperar a tener la versión definitiva del juego para ver cómo funcionan todas las opciones del juego. Su brillante apartado gráfico, no nos dejará indiferentes. Está por ver si, como es su intención, incorporan en su plantilla todas las escuderías y los pilotos del campeonato 2001. ¿Debutará **Fernando Alonso**? Tres perspectivas y cuatro niveles de dificultad.






namco®



motogp

www.es.scee.com

por << The Scope >>



FICHA TÉCNICA

- COMPAÑÍA: ACCLAIM
- DESARROLLADOR: ACCLAIM
- DISTRIBUIDOR: ACCLAIM
- PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
- GÉNERO: CONDUCCIÓN
- FORMATO: CD ROM
- VERSIÓN: PAL
- JUGADORES: 1
- FECHA DE APARICIÓN: ABRIL 2001

CRAZY TAXI

Acclaim lanza en PS2 uno de los juegos estrella de Dreamcast

Cuando **Acclaim** nos mostró el juego, lo primero que nos llamó la antención fue contemplar el logo de **Sega** en un juego de **PS2** (aunque en este caso se trate de una licencia). Algo sorprendente hace semanas, y sin duda el anticipo de los frutos suculentos que los usuarios de **PS2** vamos a poder saborear con fruición a partir de la decisión de la compañía japonesa de programar para otros soportes. Pero lo importante, en esta ocasión, es contaros qué es ***Crazy Taxi***. Si jamás has oído hablar de él porque te has incorporado recientemente a este mundillo, debes saber que se trata de uno de los *arcades* de conducción más divertidos y, sobre todo, más bien hechos de la historia. Su mecánica de juego es simple: somos taxistas y debemos recoger a pasajeros y llevarlos lo más rápidamente a su destino. Así de sencillo. Cuanto menos tardemos, más pasajeros nos dará tiempo a llevar, y por consiguiente más dinero recaudaremos (como en la vida real). Eso sí, no tenemos ningún tipo de regla para conseguir nuestro objetivo, y así atravesaremos la ciudad por dónde creamos que vayamos a tardar menos... como parques, aceras o aparcamientos. Lo que hace a **Crazy Taxi** un juego genial no es sólo una mecánica de juego original, llena de detalles de humor e increíblemente adictiva, lo más sobresaliente es su impe-







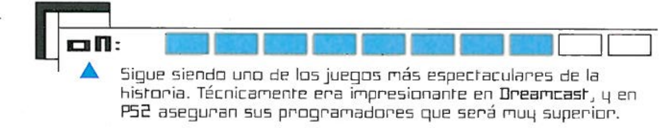
Apenas existen diferencias entre las entregas para Dreamcast y PlayStation 2.

Modo Crazy Box

Ya fue el modo de juego más divertido en la consola de Sega, y en PS2 ocurrirá lo mismo

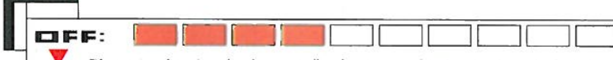
La cosa consiste en realizar unas cuantas misiones, todas ellas diferentes. Unas consistirán en realizar saltos estratosféricos, otras en recoger pasajeros en determinados puntos del mapeado y también hay algunas en las que tendremos que explotar globos o derribar bolos... Todas tienen su intríngulis, y llegar a completarlas se convertirá en una obsesión absoluta. El tiempo será nuestro principal adversario en la mayoría de ellas, ya que están ajustadas a la décima de segundo.

cable factura técnica, con una resolución gráfica, una velocidad y una suavidad en el *engine* que, hasta la fecha, no se ha visto en ningún juego. Otro punto destacable es la ciudad que sirve de escenario. Plagada de detalles, edificios, localizaciones variadas y, sobre todo, comercios. Es difícil abstraerse de ella y concentrarse en el juego. Correremos en la playa, en una autopista, atravesaremos un parque, una zona comercial, utilizaremos grúas como trampolín... No se ha escatimado en crear la ciudad perfecta para desembolverse con una acción constante, que aguarda al doblar cada esquina. Pero **Crazy Taxi** no es perfecto... En **PS2**, aunque por lo visto en esta *alpha* conserva las bondades de la entrega para **Dreamcast**, y las aumenta en el apartado técnico, adolece también, como entonces, de modos de juego. Vale que el modo *Crazy Box* se ha remozado, pero era una gran ocasión para añadir algún *extra* además de la mejora gráfica.



ON:

Sigue siendo uno de los juegos más espectaculares de la historia. Técnicamente era impresionante en Dreamcast, y en PS2 aseguran sus programadores que será muy superior.



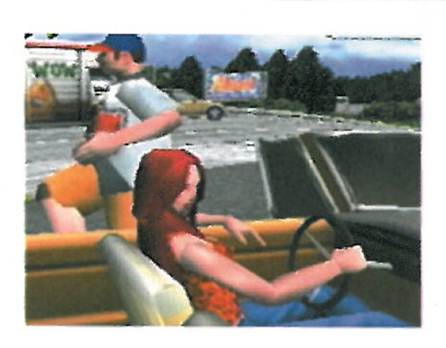
OFF:

Sigue teniendo el mismo fallo: la ausencia de modos de juego variados. Salvo el Crazy Box, el resto es un ejemplo de cómo desaprovechar un engine soberbio.

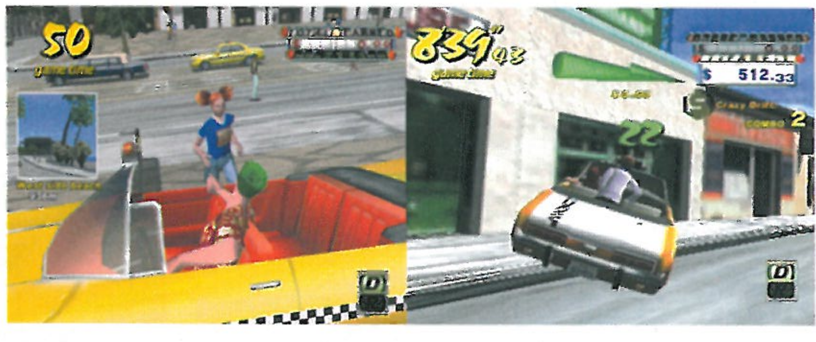




Todo el juego transcurre a 60/50 fps, sin importar el número de vehículos simultáneos en pantalla.

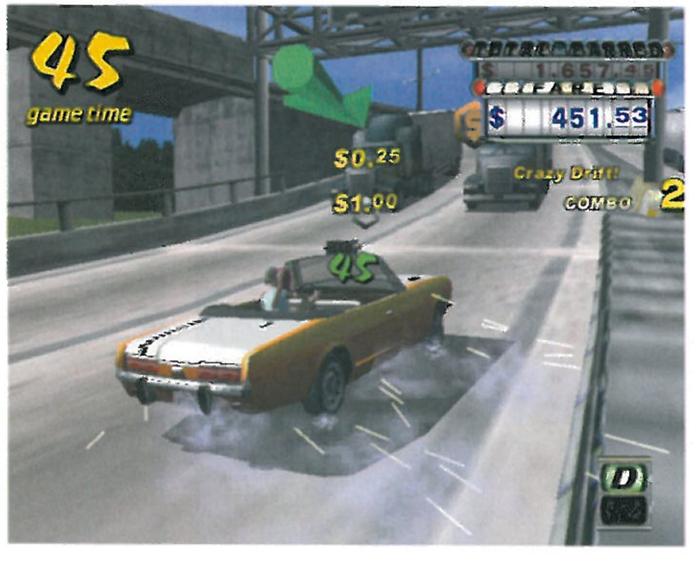


La banda sonora del juego corre a cargo de Offspring y Bad Religion, como en la versión para Dreamcast. Rock intenso y de calidad.

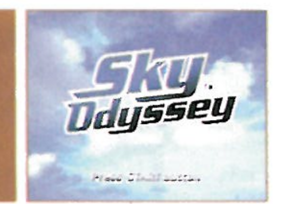


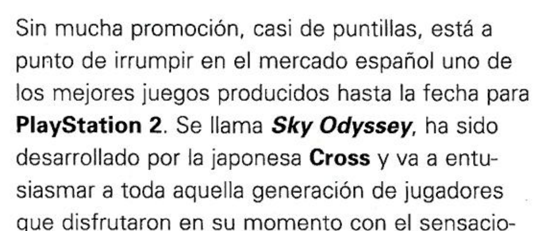






por << Nemesis >>





FICHA TÉCNICA

- COMPAÑÍA: SONY C.E.
- DESARROLLADOR: CROSS
- DISTRIBUIDOR: SONY C.E.
- PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
- GÉNERO: SIMULADOR
- FORMATO: DVD ROM
- VERSIÓN: PAL
- JUGADORES: 1
- FECHA DE APARICIÓN: 25-04-2001

SKY ODYSSEY

Un simulador aéreo con vocación de aventura

Sin mucha promoción, casi de puntillas, está a punto de irrumpir en el mercado español uno de los mejores juegos producidos hasta la fecha para **PlayStation 2**. Se llama ***Sky Odyssey***, ha sido desarrollado por la japonesa **Cross** y va a entusiasmar a toda aquella generación de jugadores que disfrutaron en su momento con el sensacional *Pilotwings* de **SFC/SNES**. Demuestra tu pericia como piloto a los mandos de un biplano y otras clases de aviones a través de una aventura dividida en 40 fases diferentes, con objetivos tan dispares como repostar en pleno vuelo, llevar suministros a gente aislada por la nieve o recoger los distintos trozos de un mapa que te conducirá a unas legendarias ruinas. El fuerte componente de aventura y un impresionante apartado gráfico separan a ***Sky Odyssey*** de cualquier otro simulador de vuelo conocido para consola (*Wing Over*, *Ace Combat*, etc...). La orografía del terreno, y sobre todo el clima, llegan a ser los verdaderos protagonistas de un *DVD-Rom* que enfrenta al jugador con las situaciones más imposibles a las que debería enfrentarse un piloto. Aterrizar en un portaviones en plena tormenta (con las corrientes de aire desviando la dirección del avión) o soltar combustible para poder alcanzar la altitud necesaria para sobrevolar una cordillera son algunas de las lindezas que es preciso superar sólo en el modo Aventura de ***Sky Odyssey***, ya que el juego incluye además otras tres modalidades extras, por aquello de evitar la monotonía y el aburrimiento: Vuelo Libre, *Sky Canvas* (en el que podrás hacer dibujos en el aire) y *Target Mode* (en el que es preciso atra-













Aterriza como puedas

El clima y la orografía de los escenarios tienen tanto protagonismo como los aviones...

Tormentas de nieve, tornados que lanzan tu avión a más de 600km/h, rayos, niebla, montañas que se derrumban...superar cada una de las 40 misiones de **Sky Odyssey** llega a ser una tarea titánica que sólo los pilotos más habilidosos podrán superar. Cross ha convertido al clima en un protagonista más del juego, cuya única misión es entorpecer el curso de nuestra aventura, aunque de paso nos ofrezca espectáculos tan maravillosos como el nacimiento de una tormenta eléctrica.

vesar una serie de dianas en un tiempo límite). El hangar de **Sky Odyssey** ofrece en origen sólo tres modelos de avión, pero a medida que se avanza en el juego es posible mejorarlos con todo tipo de *gadgets* (desde flotadores que los convierten en hidroaviones, a una tercera ala para el *swordfish* que lo convertirá en un triplano al más puro estilo del *Fokker* del Barón Rojo). Por no hablar de seis aviones ocultos, entre los que se incluye un caza invasible y dos tipos de ovnis. Y para hacerse accesible a todo el espectro de usuarios, **Sky Odyssey** incluye dos tipos de control, uno sencillo (y más arcade) y otro para expertos donde deberán hacer un soberbio uso de los flaps para sortear las numerosas corrientes de aire. Mientras toda la atención de los fans de la simulación aérea estaban puestas en **Namco** y su esperado *Ace Combat 4*, **Sky Odyssey** ha aterrizado (nunca mejor dicho) por sorpresa para hacer las delicias de los fans de la aviación. Jugable, repleto de desafíos pero a la vez relajante, éste es uno de esos títulos por los que va a merecer la pena comprarse una **PlayStation 2**. Una vez que lo pruebes te será imposible separarte de él.



El sistema de control es tan perfecto que pilotar un avión se convierte en una experiencia casi relajante. Los cambios atmosféricos de los escenarios son impresionantes.

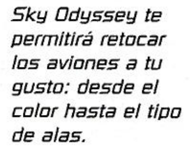


Encontrarle un defecto a Sky Odyssey es una tarea tan ardua como infructuosa. Todo el mundo que ha tenido la fortuna de probar el juego se ha quedado encantado con él.












Sky Odyssey te permitirá retocar los aviones a tu gusto: desde el color hasta el tipo de alas.







por << Dani3po >>



FICHA TÉCNICA

- COMPAÑÍA: INTERPLAY
- DESARROLLADOR: BLACK ISLE STUDIOS
- DISTRIBUIDOR: VIRGIN INTERACTIVE
- PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
- GÉNERO: RPG
- FORMATO: DVD-ROM
- VERSIÓN: NTSC
- JUGADORES: 1-2
- FECHA DE APARICIÓN: SEPTIEMBRE 2001

BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE

La revolución en los juegos de rol llega sin avisar

Nadie habría podido imaginar hace unos meses, cuando se anunció que la saga *Baldur's Gate* llegaría a **PS2**, que nos encontraríamos ante un juego de esta envergadura. Un juego que ya ha sido alabado por muchos como el título programado en **EE.UU.** más importante de la historia de esta consola.

Primero conozcamos los antecedentes. Esta serie comenzó con el lanzamiento de su primera parte en 1998, convirtiéndose en uno de los juegos del año. Después hubo ampliaciones, variaciones y recientemente ha aparecido en el mercado su segunda parte, *Shadows of Amn*. Cosechó gran éxito de crítica y público, y se convirtió en el estandarte de los RPG's de nueva generación. Para los que no conozcáis el sistema de juego, basado en las reglas de *Advanced Dungeons & Dragons*, todo consistía en manejar a un grupo de héroes clásicos (guerrero, ladrón, hechicero...) a través de grandes escenarios, en los que se luchaba en tiempo casi-real contra hordas de enemigos, a la vez que ganabas experiencia, todo ello bajo una perspectiva aérea y en unas 2D llenas de detalle. Sin duda eran buenos juegos, pero la bestia negra de **Sony** se merecía algo nuevo, más grande y espectacular. Y la verdad es que los programadores de *Black Isle* y *Snowblind* han hecho un gran trabajo. Conservando la base de los juegos de PC, han creado un entorno gráfico impresionante, de lo mejor que se ha visto hasta ahora en **PS2**. Un *engine* 3D que se mueve a la perfección recreando detallados escenarios con multitud de personajes, los cuales están creados con un realismo sorprendente. En este apartado recuerda bastante al *Vampire: The Masquerade*, aparecido hace algún tiempo para PC, aunque en







Los efectos de luz en tiempo real que provocan las antorchas y algunos hechizos como el «burning hands» os dejarán con la boca abierta.

Poder PS2

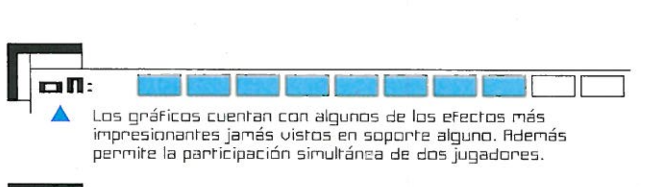
Hasta hace poco, la superioridad técnica de PS2 era sólo teoría: ha llegado la hora de la práctica.

Valgan estas dos muestras para demostrar lo que los programadores de Black Isle y Snowblind están consiguiendo con el engine del juego. Sin duda, marcarán un nuevo estándar en lo que a efectos gráficos (recreación del agua, partículas, etc.) se refiere.





este caso todo el apartado técnico es infinitamente superior. Y es que, como han reconocido los programadores del juego, pasará bastante tiempo antes de que los compatibles puedan mostrar unos gráficos como los que muestra ***Baldur´s Gate: Dark Alliance***. La animación de los personajes también raya la perfección y la verdad es que al ver el juego cuesta creer que todo se mueva tan bien. En cuanto al sistema de juego, se asemeja mucho más a la saga *Diablo* que a la propia *Baldur´s Gate*. Numerosos combates en tiempo real, interacción con decenas de individuos, investigación y enigmas, armas y hechizos para aburrir tratados de una forma nunca antes vista y la posibilidad de que dos jugadores cooperen para llevar a buen término la aventura. Aún queda bastante para que este juego vea la luz, y no es cuestión de lanzar las campanas al vuelo prematuramente, pero lo visto hasta ahora sirve para convencernos de que sin lugar a dudas, ***Baldur´s Gate: Dark Alliance*** será una de las sorpresas del año, y que sentará las bases de la próxima generación de juegos de rol. El futuro de **PS2** se presenta prometedor, y para muestra un botón.

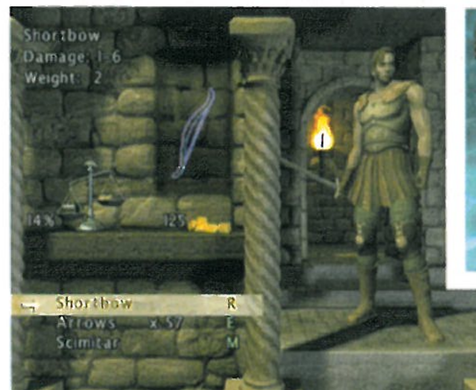


Los gráficos cuentan con algunos de los efectos más impresionantes jamás vistos en soporte alguno. Además permite la participación simultánea de dos jugadores.

OFF:

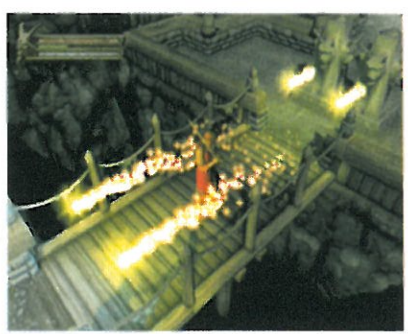
Realmente no hay nada que desentone con el excepcional conjunto que forman el estilo clásico de Dungeons & Dragons y el apartado técnico de última generación.

Las bestias más variadas saldrán a vuestro encuentro, la mayoría de ellas extraídas del universo de Dungeons & Dragons.



Las tiendas en las que equipar a nuestro personaje no podían faltar.





por << Orión >>



Ficha técnica

- COMPAÑÍA: UBI SOFT
- DESARROLLADORA: UBI SOFT/DISNEY
- DISTRIBUIDORA: UBI SOFT
- PAÍS DE ORIGEN: FRANCIA
- GÉNERO: SIMULADOR DE BAILE
- FORMATO: DVD ROM
- VERSIÓN: PAL
- JUGADORES: 1-2
- FECHA DE APARICIÓN: ABRIL 2001

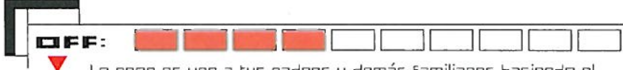
Una licencia **Disney** es siempre un bien codiciado por todas las compañías. Pero, en general, suele acabar destinada a juegos de plataformas o aventuras dirigidos a los niños. Lo cierto es que los adultos disfrutan, tanto o más que los niños, con cada producción **Disney**. ***El libro de la selva*** recrea la película con el mismo nombre, pero lo hace de una manera muy original. Utilizando la mecánica del *Dance Dance Revolution*, el jugador recorrerá la selva hasta la aldea del hombre, bailando sobre su *dance mat,* haciendo coincidir el paso de las flechas sobre un círculo, con sus movimientos. Aunque hay 5 niveles de dificultad y a primera vista parece fácil, te recomiendo por mi propia experiencia que comiences por el principio, hasta que aprendas a seguir el ritmo sin mirar fijamente las flechas. Entonces, disfrutarás a lo grande porque observarás los divertidos bailes que ejecutan cada uno de los personajes de la película.

EL LIBRO DE LA SELVA

Un juego de baile para «niños» que ganchará a los mayores



Jugar en equipo o contra un amigo es, sin duda, lo más divertido. Al principio, hasta la serpiente bailará mejor que tú. Pero si ensayas puedes llegar a ser el rey de la pista.



Lo peor es ver a tus padres y demás familiares haciendo el ganso con la dance mat. Pero también es lo más gracioso. Al principo siempre hay tímidos, pero al final todos se unen.

Y olvídate de la preocupación

And sing in perfect harmony

I am in the mood

Well, just follow me!!!

Join The Ranks and march in time

96 bits de diferencia

La mejoría entre la versión de PSone y la de PS2 es evidente.

En los menús encontraremos algunas novedades, pero el juego se diferencia esencialmente en los gráficos. Las figuras adquieren volumen, mayor resolución y gran capacidad gestual.



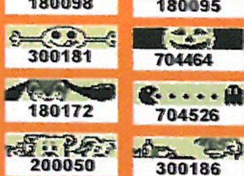
Llama,
indica el número
del logo o sonido
que quieres...
tu número
de móvil...
y en pocos minutos

¡¡aparecerá
en tu
pantalla!!



Tienes muchos más en
www.mi-logo.com









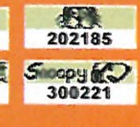
















						704901	100361	100364	100373	202132	202138
						202172	202212	202196	202207	202229	202259
						202278	202280	202293	202307	202328	202347
						100367	202427	202443	202470	202511	202524
				704439	202194	303561	303585	303667	303675	300260	303778
				704165	100244	202288	303904	304177	310098	310101	310108
				300012	300026	100369	314485	314502	314536	314561	702073
				300071	300074	100082	202169	202291	300144	100376	300162
				300059	300114	202159	202161	202163	100363	180212	202126
				702110	100185	314660	300152	202201	180101	202135	202144
				314699	702046	700086	702051	202187	202127	202232	202270
702132	202078	303378	702037	702043	702047	702048	702127	702128	702124	105026	200532
702131	702054	702058	705193	705212	702095	702104	702118	702123	100029	700561	100424
702130	702107	702108	702109	702112	702115	702116	702129	702117	300275	100007	702078
100008	100009	100023	100027	300195	300268	704543	704555	100011	704569	100017	702071
700067	700093	704443	704447	704457	704463	704481	300254	300276	704452	200037	700024
704493	704531	704536	704537	704541	704557	704558	704577	705029	100308	704533	100000
700034	700040	700051	180096	180098	180095	704501	100002	100190	200018	200029	100301
704519	704520	300140	300176	300181	704464	704485	200402	202158	704441	200465	200868
100012	100015	100016	180166	180172	704526	300056	300124	202449	208784	300036	300046
100031	100037	200026	200031	200050	300186	704636	303653	311434	314018	314126	314252
310097	314474	704482	202114	202185	704499	702080	314661	700303	700315	702044	702045
704579	100004	202273	300213	300221	300135	702072	702060	702061	702065	702070	300261

cine y tv

Los Picapiedra · TV	407680
James Bond · Cine	407687
La Pantera Rosa · TV	407693
Superman ·Cine	407700
Misión Imposible · Cine	407714
Los Simpsons· TV	407698
Top Gun · Cine	407232
Friends · TV	407681
Alfred Hitchcock · TV	407706
Halloween · Cine	407683
Los Teleñecos · TV	407703
Puente sobre el río Kwai	407718
La Familia Adams · Cine	407668
Inspector Gadget · TV	407685
El equipo A · TV	407667
El coche Fantástico · TV	407688
Los Monster · TV	407702

éxitos

I could fall in love with you · Selena	407436
Fields of glory · Sting	407459
Back for good · Take that	407467
Head over heels · Tears for fears	407469
Shout · Tears for fears	407470
Were going to Ibiza · Venga Boys	407489
Uncle John from Jamaica · Venga Boys	407490
The Riddle · Gigi D Agostino	407578
I learned from the best· Whitney Houston	407502
Will2 K · Will Smith	407504
Somewhere over the rainbow · Marusha	407583
Children · Robert Miles	407587
Fable · Robert Miles	407588

éxitos

Macarena · Los del Río	407628
La vida loca · Ricky Martin	407422
Sex Bomb · Tom Jones	407480
Red Red Wine · UB 40	407484
Barbie Girl · Aqua	407601
Say what you want · Texas	407471
Dancing Queen · Abba	407201
Let it be · Beatles	407740
Every breath you take · Police	407620
The wall· Pink Floyd	407406
Its not unusual · Tom Jones	407479
Brother Loui · Modern Talking	407634
Black or white · Michael Jackson	407631
Lambada · Kaoma	407626
Tubular Bells · Mike Oldfield	407633
Viva Forever · Spice Girls	407452
Hey Jude · Beatles	407742
Candle inthe wind · Elton John	407617
China in your eyes · Modern Talking	407635
Don't speak · No doubt	407637
All Star · Smash Mouth	407447
Can't enough of you baby·Smash Mouth	407448
Then the morning comes·Smash Mouth	407449
Walking on the sun · Smash Mouth	407450
Two become one · Spice girls	407454
Don't give it up · Bryan Adams	407256
Just can't get enough · Depeche Mode	407277
Strange love · Depeche Mode	407278
Save a prayer · Duran Duran	407290
You are so beautiful · Joe Cocker	407347
We are the champions · Queen	407408

éxitos

Only happy when it rains · Garbage	407321
Mambo nunber 5 · Lou Bega	407364
I still believe · Mariah Carey	407374
Staying Alive · Bee Gees	407231
American Pie · Madonna	407370
Down · Backstreet Boys	407223
Zombie · Cramberries	407268
You Drive me crazy · Britney Spears	407252
Can't help falling in love · UB40	407485
What a girl wants · Cristina Aguilera	407257
Big big girl · Emilia	407618
Gangstas Paradise · Coolio	407263
Crazy · Jennifer Lopez	407612
Bohemian Rhapsody · Queen	407409
Close your eyes · The Beatles	407741
Runaway · The Corrs	407265
Wake me up · Wham	407543
Take on me · Aha	407600
Big in Japan · Alphaville	407606
Oxygene · Jan Michael Jarre	407623
Care about us · Michael Jackson	407632
Radio · The Corrs	407264
Songbird · Kenny G	407354
Gimmi gimmi gimmi · ABBA	407738
Back to your heart · Backstreet boys	407222
No one else comes close · Backstreet B.	407224
Spanish eyes · Backstreet boys	407225
Larger than life · Backstreet boys	407226
The One · Backstreet boys	407227
Baby one more time· Britney Spears	407248
Born to make you happy·Britney Spears	407249
Oops I did it again · Britney Spears	407250

éxitos

The best of me · Bryan Adams	407253
Thats the way it is · Celine Dion	407254
Genie in a bottle · Cristina Aguilera	407258
I Turn to you · Cristina Aguilera	407259
Linger · Cramberries	407269
Ode to my family · Cramberries	407270
Better off alone · Alice Deejay	407284
Another race · Eiffel65	407294
Dub in life · Eiffel65	407296
To much of heaven · Eiffel65	407297
Guilty conscience · Eminem	407299
My name is · Eminem	407300
The world is not enough · Garbag	407320
Push it · Garbage	407322
Got til is gone · Janet Jackson	407335
Together again · Janet Jackson	407336
Again · Janet Jackson	407337
Lets get loud · Jennifer López	407341
Waiting for tonight · Jennifer López	407342
God of thunder · Kiss	407356
Can't take my eyes of you · Lauryn Hill	407358
American woman · Lenny Kravitz	407359
Fly away · Lenny Kravitz	407360
Thank god ifound you · Mariah Carey	407376
Heartbreaker · Mariah Carey	407375
Suburbia · Pet Shop Boys	407405
Other side · Red Hot Chili Peppers	407414
Under the bridge · Red Hot Chili Peppers	407416
Private emotion · Ricky Martin	407420
Oye cómo va · Santana	407428
Smooth · Santana	407427
Every little thing she does · Sting	407458

NO VÁLIDO PARA MOVILINE · PRECIO MIN. 119 PTS/MIN

Válido para Nokia ICONOS 3210, 3310, 5110, 5130, 6090, 6110, 6130, 6150, 7110, 8210, 8850, 9110 TONOS 3210, 3310, 6090, 6110, 6130, 6150, 7110, 8110, 8210, 8850, 9000, 9110

por << Molokai >>

Ficha técnica

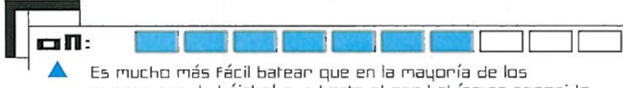
- **Compañía:** Acclaim
- **Desarrollador:** Acclaim Sports
- **Distribuidor:** Acclaim
- **País de origen:** Estados Unidos
- **Género:** Deportivo
- **Formato:** CD ROM
- **Versión:** PAL
- **Jugadores:** 1 - 4
- **Fecha de aparición:** 23-03-2001



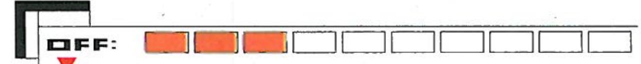
No cabe duda de que el *baseball* es el deporte de equipo por excelencia en los **Estados Unidos** pero aquí su popularidad es muy escasa y está a años luz de ser un deporte de masas. Son los verdaderos aficionados los que sabrán apreciar las muchas virtudes que encierra este ***All-Star Baseball 2002***, el segundo programa de este deporte que llega a **PS2** tras *G. Pro Baseball* de **Squaresoft**. A diferencia del anterior, el de **Acclaim** pretende, ante todo, hacer más sencillo dominar la técnica de bateo para no desanimar a las primeras de cambio. Desde un primer momento conseguiremos golpear la bola e incluso lograr espectaculares *homeruns*. La licencia de la **Major League Baseball** pone a nuestra disposición los equipos más conocidos con todas sus estrellas y permite participar en una temporada completa con gran variedad de opciones, incluyendo la posibilidad de crear jugadores o intercambiarlos.

ALL-STAR BASEBALL 2002

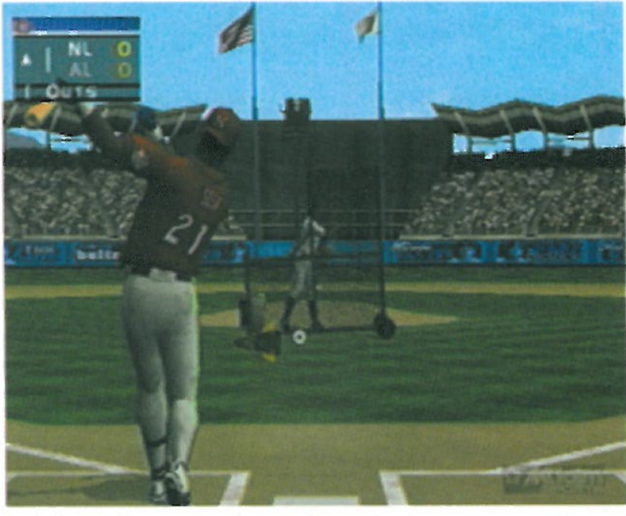
Puro sabor americano



Es mucho más fácil batear que en la mayoría de los programas de béisbol que hasta ahora habíamos conocido. Esto y el abundante número de opciones aumenta el interés.

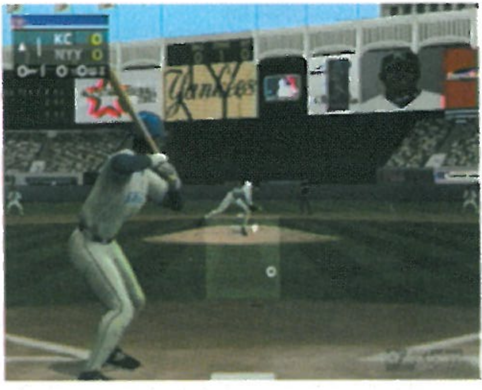


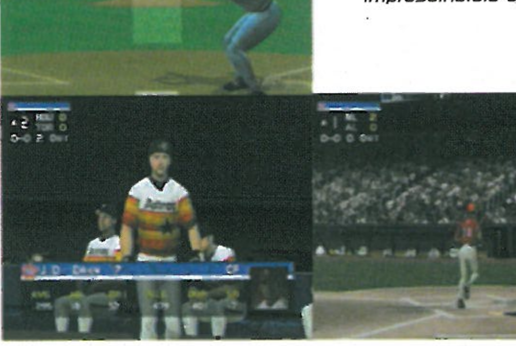
El béisbol es un deporte que no acaba de enganchar al aficionado español, quizá por ser algo estático, y no logra alcanzar la repercusión que seguramente merecería.





A mitad de temporada es tradicional un enfrentamiento entre los mejores jugadores de las ligas Americana y Nacional. El All Star es ya un acontecimiento imprescindible en cualquier deporte de equipo.

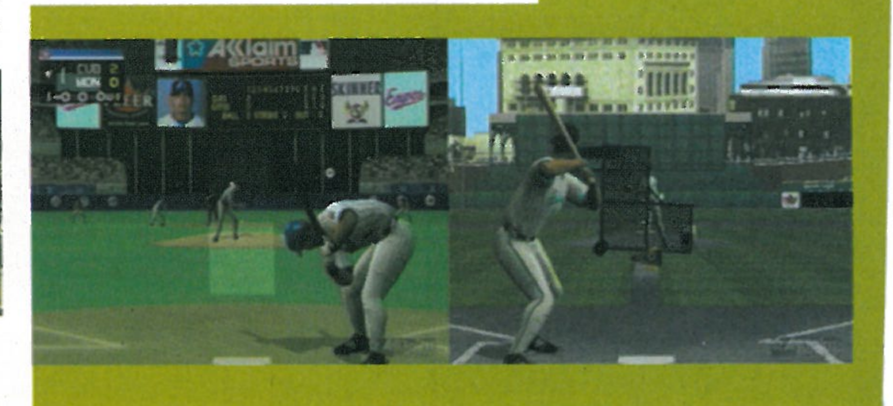




Modos de juego

Seis modalidades para todos los gustos.

Podemos elegir entre disputar una temporada completa, *Playoffs*, Exhibición, Home Run Derby, *All Star* e incluso dispondremos de un apartado donde practicar el bateo.



por << Nemesis >>

Ficha técnica

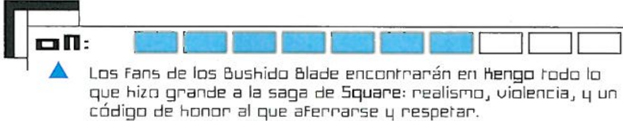
- COMPAÑÍA: CRAVE
- DESARROLLADORA: GENKI
- DISTRIBUIDORA: UBI SOFT
- PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
- GÉNERO: BEAT´EM-UP
- FORMATO: CD-ROM
- VERSIÓN: PAL
- JUGADORES: 1
- FECHA DE APARICIÓN: ABRIL-2001



Si disfrutaste con la dos entregas de *Bushido Blade*, este nuevo lanzamiento de **Genki** para **PS2** te interesará y mucho. Situado en el período *Genroku* (comprendido entre 1688 y 1704) de la historia japonesa, **Kengo** te convertirá en un fiel seguidor del Bushido, el código del honor que regía las vidas de los Samurais, pudiendo elegir desde un principio el *dojo* en el que aprender las diferentes técnicas de lucha con katana. Disciplina Zen, mucha concentración, y meses de entrenamiento te convertirán en un letal espadachín en constante duelo con guerreros de otras escuelas. Como en el caso de *Bushido Blade*, el realismo alcanzado en **Kengo** es escalofriante, y los combatientes sangrarán como marranos debido a las terribles heridas inflingidas por las katanas. **Kengo** es un *beat´em-up* diferente que apasionará a los amantes de las tradiciones japonesas, siempre que tengan suficiente estómago para tanta sangre.

KENGO: MASTER OF BUSHIDO

Vive por y para la espada



ON: Los fans de los Bushido Blade encontrarán en **Kengo** todo lo que hizo grande a la saga de **Square**: realismo, violencia, y un código de honor al que aferrarse y respetar.



OFF: El modelado y la animación de los guerreros es intachable, pero **Kengo** presenta algunas deficiencias (como el irreal impacto de la katana en el enemigo) que ojalá sea solventado.



Disciplina y tesón.

Aprende a cultivar tus reflejos y tu concentracion

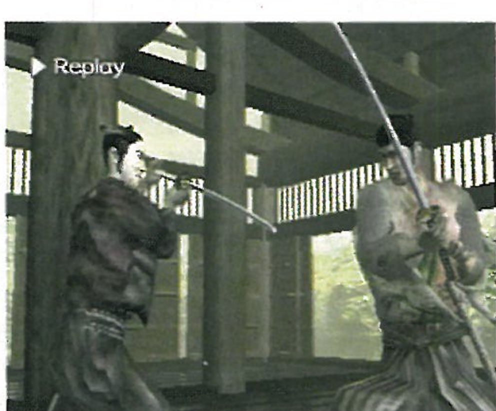
Al margen de los combates, en **Kengo: Master of Bushido** podrás participar en una serie de pruebas que ayudarán a mejorar los reflejos, fuerza y habilidad de tu guerrero.







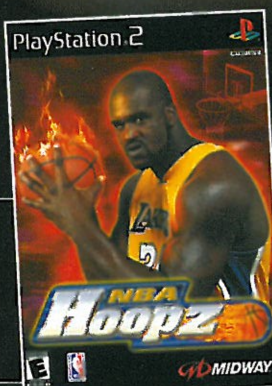






concurso

NBA Hoopz



▮ Podrán participar en el concurso todos los lectores que envíen el cupón con todos sus datos antes del día 30 de abril a EDICIONES REUNIDAS S.A., PLAYSTATION 2 REVISTA OFICIAL, C/O'DONNELL 12, 28009 MADRID, indicando en una esquina del sobre «CONCURSO NBA Hoopz».

Sorteamos:

- 10 lotes de 1 juego nba hoopz + 1 canasta + 1 bolígrafo
- 15 lotes de 1 juego nba hoopz

<< CONCURSO NBA HOOPZ >>

Nombre ....

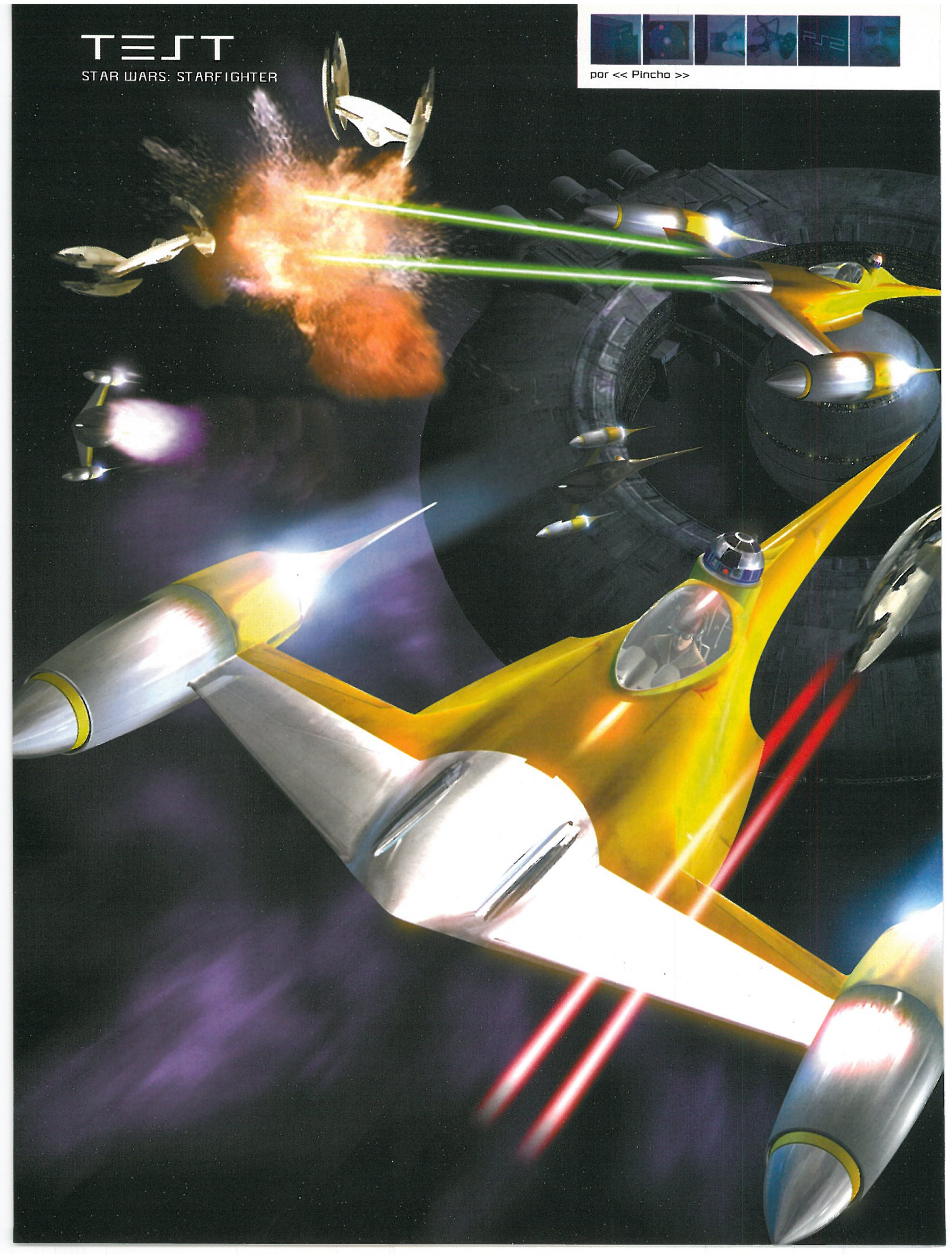
Apellidos ....

Teléfono .... **Edad** ....

Dirección ....

Población .... **Provincia** .... **Código Postal** ....

• No se admitirán fotocopias del cupón y sólo se aceptará un cupón por lector. • Los premios no podrán ser canjeados por dinero. • No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. • El nombre de los ganadores será publicado en próximos números de la revista. • La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.


TEST
STAR WARS: STARFIGHTER
por << Pincho >>









Estamos, sin lugar a dudas, ante uno de los juegos que van a marcar un punto de inflexión entre el presente y el futuro de esta consola. Con ***Star Wars: Starfighter***, la gente de **LucasArts** nos ha dado muestras del rendimiento y potencial que se le puede extraer a esta máquina. Todas las brusquedades y saltos de imagen que comentábamos el mes pasado han sido pulidos y eliminados en la versión final de este juego, que es un verdadero espectáculo de movimiento, color y sonido como cualquier juego de **Star Wars** merece. Centrándonos en el juego, la acción nos sitúa en un momento paralelo al *Episodio I: La Amenaza Fantasma* y culminará con el ataque final a la nave de control de la Federación de Comercio, al igual que ocurría en la película. Tomaremos el control de tres personajes con sus naves: Rhys Dallows y su *Naboo N1 Starfighter*, Vana Sage y su *Havoc* y el gigantón alienígena Nym y su *Guardian Mantis*. Con ellos deberemos completar una serie de misiones con unos objetivos principales que irán aumentando en número, y una serie de objetivos secundarios que nos otorgararán distintas medallas de oro, plata y bronce que nos permitirán acceder a distintas fases de

FICHA TÉCNICA

- COMPAÑÍA: ELECTRONIC ARTS
- DESARROLLADOR: LUCASARTS
- DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS
- PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
- GÉNERO: ARCADE
- FORMATO: CD-ROM
- JUGADORES: 1-2
- FASES: 16 + BONUS
- NAVES: 5
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CAST.
- NIVELES DIFICULTAD: 3
- MEMORY CARD: 134 KB
- PERIFÉRICOS: -
- PVP RECOMENDADO: 10.440 Ptas/ 63,04 €





STAR WARS: STARFIGHTER

www.lucasarts.com

Conviértete en el mejor piloto de la Galaxia

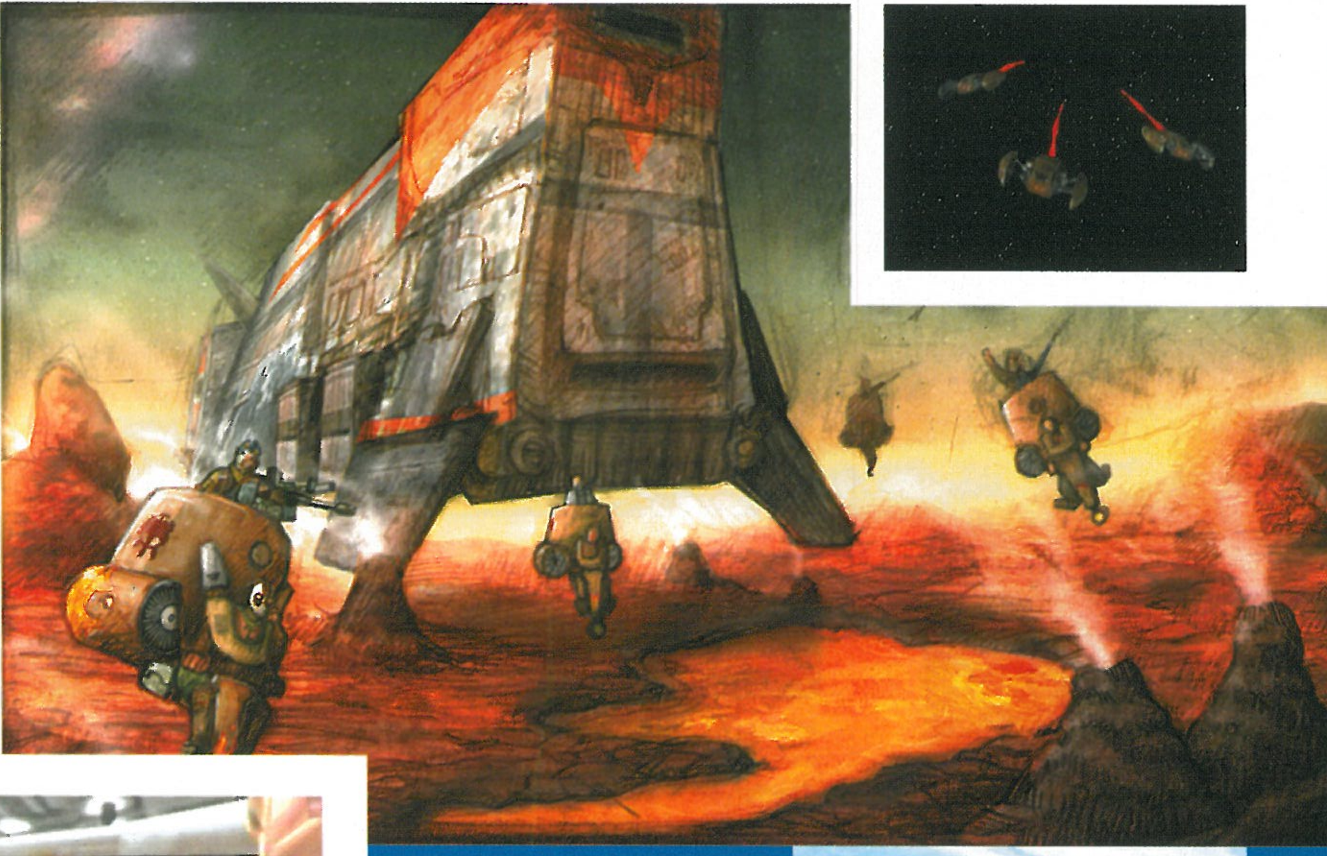
por << Pincho >>



DE ESCOLTA
Algunas misiones nos harán escoltar a algunas naves y evitar que los ATT de la Federación acaben con ellas.



MISIONES
Cada misión consistirá en un objetivo principal y varios secundarios que nos otorgarán varias medallas.



Infiltrator

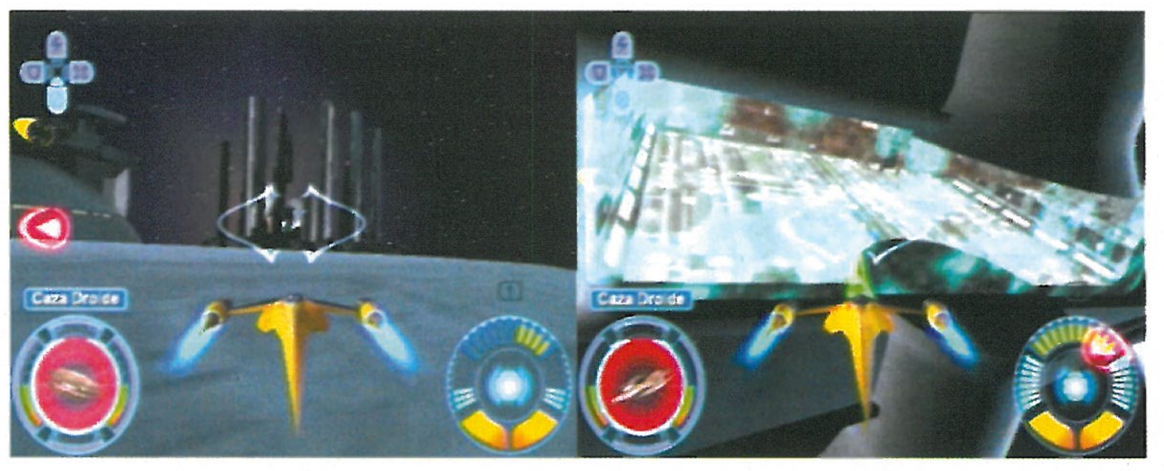
La poderosa nave de Darth Maul en el Episodio 1.

Para obtenerla, tendremos que acabarnos todas las misiones del juego en el modo Normal con la medalla de oro. Para poder utilizarla en cualquier misión, tendremos que activarla en la pantalla de bonus.



La fase más espectacular es la que cierra el juego y en la que tendremos que introducirnos en las entrañas de la nave de control de la Federación.

bonus. Las misiones son muy variadas y no sólo se limitarán al espacio exterior, sino que también tendremos que realizar misiones de bombardeo sobre la superficie planetaria. En el nivel final nos moveremos por el interior de una inmensa nave de control de la Federación, pasando de una cubierta a otra a través de estrechos pasillos o incluso a través de los reactores de la nave. El motor gráfico del juego es impresionante, y por nuestra pantalla pasarán, sin un ápice de ralentización, varias decenas de naves de distintos tamaños, desde cazas hasta las impresionantes naves de descenso de la Federación. El control de las naves es muy sencillo, pese a que tendremos que utilizar todos los botones de nuestro mando, tanto los analógicos como los digitales. Al acabar el tutorial que abre el juego, nos habremos convertido en expertos pilotos. Aparte de las tres naves de las que disponemos al principio del juego, podre-



La victoria final

Para ver las imágenes que os mostramos a continuación, tendréis que demostrar ser los mejores pilotos de la galaxia.

Si conseguís infiltraros en la nave de control de la Federación de Comercio y abatir al líder mercenario, el final de la estación estará cerca y todo lo que os restará será salir a toda pastilla antes de que explote.









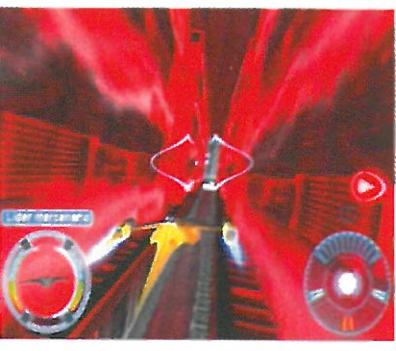
Personajes



RHYS DALLOWS
Piloto del Naboo N-1 Starfighter: Bravo 10. Con él, realizaremos misiones de escolta y el ataque final a la Federación.



VANA SAGE
Piloto idealista que no dudará en robarle la nave a Nym para embarcarse en la lucha contra la Federación.



mos obtener dos naves extras: una es el poderoso *Sith Infiltrator* que utilizaba Darth Maul en el *Episodio I* (con ella acabarse el juego en el modo difícil será pan comido) pero ¡atención!, obtenerla no será nada fácil, ya que tendremos que obtener la medalla de oro en todas las misiones en el nivel normal de juego. La otra nave es un *Naboo N1* experimental de color azul, que viene armado con torpedos de dispersión que serán muy útiles contra grupos de naves, ya que explotan en el centro de la formación acabando con todo bicho viviente. Es de destacar el doblaje de los diálogos y las voces al castellano, que dotan al juego de una atmósfera de película. Sin embargo, no podemos decir lo mismo de los textos, cuya traducción es, a veces, algo confusa.

GRÁFICOS — 9.2
Desde la nave más pequeña a la más grande, todas han sido dotadas de todo lujo de detalles. Los escenarios resultan muy espectaculares.



JUGABILIDAD — 9.0
Desde que nos sentemos a los mandos de nuestra nave, nada ni nadie nos hará abandonar su carlinga.



AUDIO — EFECTOS 9.1 — BANDA SONORA 9.5
El doblaje de las voces al castellano por actores profesionales es perfecto, y la música es de John Williams ¿qué más se puede pedir?

DURACIÓN — 9.3
Los 3 niveles de dificultad, la cantidad de fases de bonus y la posibilidad de repetir misiones con cualquier nave darán una larga vida a este título.



por << R. Dreamer >>

¡Que Eike! ¿Cómo te sientes estando muerto?

quiero decir SIEMPRE.

www.konami.com

SHADOW OF MEMORIES

Aventura cinemática de Konami para PlayStation 2

FICHA TÉCNICA

- COMPAÑÍA: KONAMI
- DESARROLLADOR: KONAMI
- DISTRIBUIDOR: KONAMI
- PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
- GÉNERO: AVENTURA 3D
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1
- CAPÍTULOS: 10
- FINALES: 5
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-INGLÉS
- NIVELES DIFICULTAD: 1
- MEMORY CARD: 111 KB
- PERIFÉRICOS: -
- PVP RECOMENDADO: 9.990 Ptas/ 64,04 €



Los amantes del *survival* horror quizás estaban esperando este título. De hecho, parte del equipo responsable de *Silent Hill* ha trabajado en ***Shadow of Memories***. Sin embargo, **Konami** nos ha sorprendido decántandose por una aventura donde la acción no tiene cabida. El protagonista, Eike, no salta, no dispara y no empuja objetos. Prácticamente, toda la fuerza de este título se centra en los diálogos entre los personajes durante las escenas que tienen lugar a lo largo de la historia. Casi, casi, nos encontramos ante una aventura al estilo más clásico pero en un mundo tridimensional. Un mundo que recrea una ciudad alemana donde se desarrolla todo lo que le sucede a Eike. El halo de misterio que ha rodeado a ***Shadow of Memories*** hasta que se ha producido su lanzamiento, lo hemos visto ligeramente reflejado a la hora de jugar. Lo más sorprendente es observar que el protagonista muere antes de comenzar el juego. Y esto se convierte en el *leit motiv* del mismo: el joven deberá evitar su muerte hasta terminar la aventura. Para conseguirlo debemos desbaratar los planes del misterioso asesino que le persigue en cada uno de los 10 capítulos que comprende ***SOM***.

Obtener un antídoto para un veneno, un objeto metálico que se interponga entre la espalda de Eike y un puñal, o evitar ser atropellado por un coche son algunas de los mecanismos que nos han reservado los desarrolladores para alcanzar nuestro objetivo, mantener vivo a Eike. Para llegar hasta los objetos que necesitamos o realizar las acciones pertinentes a cada situación, Eike tendrá que deambular por la ciudad. Normalmente, será suficiente hablar

DualShock 2

[L2] -	[R2] Primera persona/Fijar
[L1] -	[R1] -
-	Mapa
Caminar/Correr	Cancelar
-	Acción
Pausa	Inventario



Dana



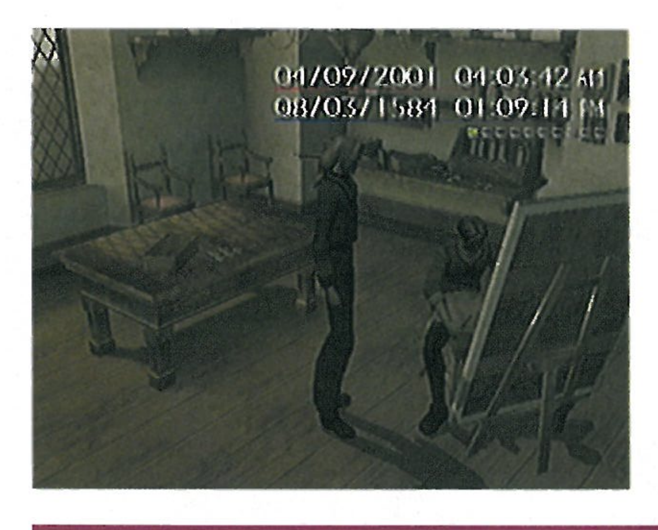


UN ERROR FATAL
Al inicio del juego, Eike es despertado por una bella camarera. Poco después, en el tercer capítulo, ella le encontrará en la plaza para devolverle unos objetos que había olvidado en el bar.





DESDE OTRA ÉPOCA
Accidentalmente, Eike traslada a Dana hasta la Edad Media. El joven intenta encontrarla por todos los medios, y sin embargo no puede hacer nada porque la muchacha regrese a la época actual.



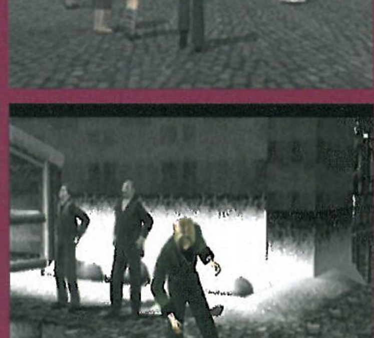
En 1581 Eike tendrá una oportunidad única de comprobar como era su ciudad natal y los antepasados de sus habitantes.



El paso del Tiempo

Nada más comenzar, Eike es asesinado. Entonces, en un extraño lugar, el homunculus le ofrece el digipad.

Gracias a este artilugio, Eike podrá viajar en el tiempo a través de cuatro épocas diferentes, 1580, 1902, 1980 y 2001. Sin embargo, sólo se puede utilizar el digipad cuando se dan las condiciones necesarias y con el único propósito de evitar su muerte.







con las personas adecuadas, (aunque en ocasiones habrá que encontrar un ítem determinado). Así que ***Shadow of Memories*** nos ofrece un amplio repertorio de escenas en las que la singular historia del protagonista se irá desvelando. Algunas veces no sabremos si estamos ante un juego o ante una película. Pero si algo merece la pena de ***Shadow of Memories***, es el trabajo que han realizado sus creadores con el guión. Y lo más importante, es que aunque el juego es bastante corto, una vez que hemos descubierto lo que sucede, merece la pena jugarlo más veces para acceder a los cinco finales que posee. Puede ser un trabajo laborioso, pero es la única manera de tener un visión completa del intrigante argumento de este título. Por otro lado, pasando ya al aspecto más técnico, podría parecer que hay poca variedad de escenarios al transcurrir toda la aventura en una ciudad. Sin embargo, los lugares que podemos visitar cambiarán de aspecto al viajar a otras épocas, incluso será posible acceder a zonas nuevas. Así podremos comprobar como varía el aspecto de las calles, ciudades y plazas a lo largo del tiempo. También veremos como han afectado los cambios que hemos provocado en el pasado. Como sustituir un árbol de la plaza por una estatua. Hay que reconocer, que ***Shadow of Memories*** no supone un gran salto gráfico respecto a otros títulos de **PlayStation 2**.



por << R. Dreamer >>

La piedra



LA MATERIA PRIMA
Dana le muestra una piedra preciosa a Eike. Apenas puede imaginar que es uno de los objetos importante en el juego.



EL ALQUIMISTA
Ya en el pasado, este personaje le preguntará a Eike sobre la misteriosa piedra y le pedirá que la encuentre para él.



El juego cuenta con una vista en primera persona en escenarios interiores. Aunque no permite girar 360º.

La ciudad tiene cambios en las diferentes épocas, así que no vendrá nada mal tener los mapas para no perderse.

Los personajes están representados con bastante realismo pero en algunos aspectos parecen un tanto simples (como la animación del protagonista). En cuanto a los escenarios, destacan varios interiores por el grado de detalle con que se han recreado. Sin embargo, en **PS2**, y después de ver *Metal Gear Solid 2*, podíamos esperar algo mejor. Respecto a la música, ambienta a la perfección el juego, pero sin llegar a la altura de una banda sonora inolvidable. Pasando a los efectos de sonido, habría que destacar las voces de los actores. Lástima que sólo podamos apreciar los diálogos en inglés. Por suerte, ***Shadow of Memories*** cuenta con subtítulos en castellano. De otra manera, nos perderíamos la auténtica esencia del juego. En definitiva, ***Shadow of Memories*** no es juego para todo el mundo. Si te gustan las aventuras, este título cuenta con un argumento excepcional, aunque la mecánica del juego sea bastante sencilla y nos guíe de la mano durante todo el juego. Aunque siempre podrás disfrutar buscando cada uno de los cinco finales del juego. ■



PS2

GRÁFICOS
Resulta destacable la representación de la ciudad en diferentes épocas, aunque algunas veces se echan en falta más detalles en los escenarios.
8.3



JUGABILIDAD
La luz del digipad nos indicará en todo momento cuando debemos viajar en el tiempo y señalará la época. La historia es interesante.
8.5



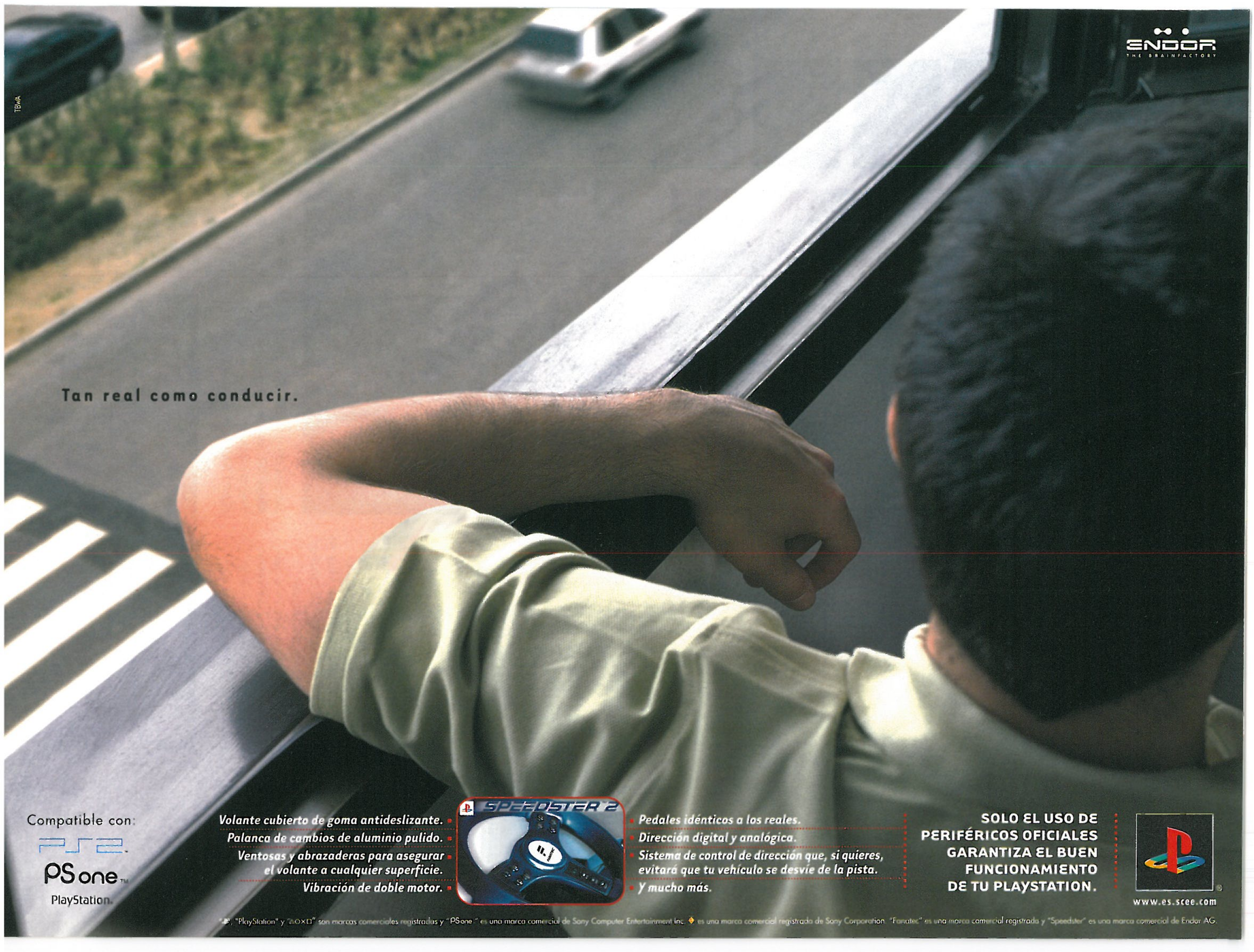
AUDIO
EFECTOS 8.5
BANDA SONORA 8.3
Si las voces estuvieran en castellano, podríamos apreciar el gran trabajo que han realizado los desarrolladores en este apartado del juego.



DURACIÓN
El juego es bastante corto, en unas cinco o seis horas podemos terminarlo. Pero para conseguir los cinco finales habrá que trabajar más.
8.0






ENDOR
THE BRAINFACTORY
TBWA
Tan real como conducir.
Compatible con:
PS2
PS one
PlayStation
Volante cubierto de goma antideslizante.
Palanca de cambios de aluminio pulido.
Ventosas y abrazaderas para asegurar el volante a cualquier superficie.
Vibración de doble motor.
SPEEDSTER 2
Pedales idénticos a los reales.
Dirección digital y analógica.
Sistema de control de dirección que, si quieres, evitará que tu vehículo se desvíe de la pista.
Y mucho más.
SOLO EL USO DE PERIFÉRICOS OFICIALES GARANTIZA EL BUEN FUNCIONAMIENTO DE TU PLAYSTATION.
www.es.scee.com
"PlayStation" y "2OXD" son marcas comerciales registradas y "PSone" es una marca comercial de Sony Computer Entertainment Inc. es una marca comercial registrada de Sony Corporation. "Fanatec" es una marca comercial registrada y "Speedster" es una marca comercial de Endor AG.

por << Némesis >>

PlayStation 2

www.swing-games.de

SILPHEED: THE

Treasure y Game Arts unen sus fuerzas para ofrecer el primer

Ficha técnica

- COMPAÑÍA: GAME ARTS/SWING
- DESARROLLADOR: TREASURE
- DISTRIBUIDOR: VIRGIN INTERACTIVE
- PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
- GÉNERO: SHOOT´EM-UP
- FORMATO: CD-ROM
- JUGADORES: 1
- FASES: 8
- CLASES DE ARMAS: 9
- TEXTO-DOBLAJE: INGLÉS-INGLÉS
- NIVELES DIFICULTAD: 2
- MEMORY CARD: 10 KB
- PERIFÉRICOS: -
- PVP RECOMENDADO: 9.990 Ptas/ 60,04 €



No ha sido hasta su lanzamiento en el mercado **USA** (en diciembre del 2000) cuándo **GameArts** ha desvelado la identidad del equipo de programación responsable de ***Silpheed: The Lost Planet***... que no son otros que **Treasure**. Los padres de *Radiant Silvergun, Gunstar Heroes* y otros títulos míticos para **MD** y **Saturn** vuelven a demostrar su pericia a la hora de programar para cualquier sistema con esta secuela del inolvidable *Silpheed* de **Mega CD**, del que conserva la misma mecánica y nave protagonista (SA-77 Silpheed), aunque el salto gráfico de un máquina a otra ha sido brutal. Los escenarios pregrabados de **Mega CD** dan paso a espectaculares campos de asteroides, cientos de elementos en pantalla y los más inconcebibles *final bosses* que puedas imaginar. Como de esperar, la experta mano de **Working Designs** (distribuidores de ***Silpheed: The Lost Planet*** en **EE.UU.**) se ha encargado de limar los contados defectos de la entrega japonesa, desde las ralentizaciones al relajado nivel de







La herencia Silpheed

The Lost Planet es la tercera entrega de una leyenda nacida en 1986...

Aquel año los usuarios japoneses de PC-8801 pudieron disfrutar del primer Silpheed. Aunque la verdadera bomba no cayó hasta 1993, con la aparición del involvidable Silpheed de Mega CD.



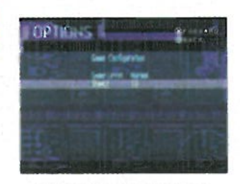
Detalles



ARMAMENTO
El arsenal del SA-77 Silpheed irá aumentando en cada fase, y podrás combinar distintos tipos de armas: Láser con Vulcan, etc...



CONTROL MEJORADO...
La mano de **Working Designs** se nota en las evidentes mejoras de la versión occidental de **Silpheed**, como la posibilidad de jugar con el joystick analógico.



...Y MAYOR DIFICULTAD
Aunque se han pasado un poco aumentando el nivel de dificultad. Es cierto que el **Silpheed** japonés era demasiado fácil. Pero diez escudos son muy pocos.

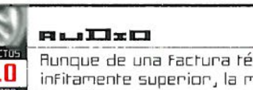
LOST PLANET

gran matamarcianos para PlayStation 2.

dificultad. Ahora el juego es infinitamente más difícil (la SA-77 sólo puede recibir hasta 10 impactos antes de ser destruida, en contraste con los 25 del *Silpheed* nipón) y se le ha añadido la posibilidad de controlar la nave con uno de los *joystick* analógicos del *Dual Shock2*. Los usuarios europeos vamos a poder beneficiarnos de estas mejoras en la entrega PAL, aunque es una desgracia que no se haya incorporado la opción de disfrutar de ***Silpheed: The Lost Planet*** a 60Hz. (a pantalla entera y con toda la suavidad de la versión japonesa), como ya sucede con otros títulos PAL para **PS2**, como el inminente *Sky Odyssey*. Es el único defecto que se le puede achacar a este adictivo *shoot'em-up*, que tiene la valentía (en estos tiempos actuales, en los que los videojuegos requieren controles de seis o siete botones) de rescatar la mecánica de los matamarcianos clásicos.Un sólo botón y tu pericia para esquivar los disparos enemigos es todo lo que necesitarás para vivir la experiencia ***Silpheed***, indicada para amantes del *shoot'em-up* en general, pero de la que disfrutarán especialmente todos aquellos que como en mi caso, todavía guardan en su corazón el recuerdo del *Silpheed* de **Mega CD**.



PS2



GRÁFICOS 9.2
Hasta la sexta fase (el campo de asteroides) Silpheed no despliega todo su poderío gráfico. Ten paciencia... lo bueno llega al final.



JUGABILIDAD 8.7
Una de cal y otra de arena. El Silpheed PAL permite usar el stick analógico pero se han pasado aumentado la dificultad.

AUDIO EFECTOS 8.0 / BANDA SONORA 7.9
Aunque de una factura técnica e infitamente superior, la música de The Lost Planet carece de impacto del score de la entrega de Mega CD.

DURACIÓN 9.0
El aumento de dificultad, aunque supone un palo al principio, garantiza al juego una mayor vida respecto a la entrega japonesa.



por << Chip & Ce >>

NBA Hoopz

El baloncesto espectáculo se abre paso con partidos de tres contra tres.

Ficha técnica

- **COMPAÑÍA:** MIDWAY
- **DESARROLLADOR:** EUROCOM
- **DISTRIBUIDOR:** VIRGIN INTERACTIVE
- **PAÍS DE ORIGEN:** EE.UU.
- **GÉNERO:** DEPORTIVO
- **FORMATO:** CD ROM
- **JUGADORES:** 1 - 6
- **EQUIPOS:** NBA
- **COMPETICIONES:** 3
- **TEXTO-DOBLAJE:** INGLÉS-INGLÉS
- **NIVELES DIFICULTAD:** 3
- **MEMORY CARD:** 144 KB
- **PERIFÉRICOS:** MULTITAP
- **PVP RECOMENDADO:** 9.990 Ptas/ 60,04 €

Los usuarios de **PlayStation 2** no tardaron en tener a su disposición un programa de baloncesto de corte clásico (*NBA Live 2001*). Sin embargo, tradicionalmente el género de la canasta ha contado con otro tipo de juegos de corte arcade en los que la simulación deja paso a una acción trepidante y a canastas estratosféricas. De la mano de **Shaquille O'Neal**, ***NBA Hoopz*** viene a cubrir este hueco en el catálogo de programas de la consola de **Sony**. El citado título cuenta con el aval de **Midway**, la compañía que se encargó de popularizar el género, alcanzando su mayor popularidad con la saga *NBA Jam*. Sin embargo, no es el único título empleado, ya que la propia **Midway** también ha utilizado la misma fórmula en programas como *NBA Showtime* (**DC** y **PSone**). La gran diferencia del nuevo compacto con respecto a sus antecesores es la incorporación de un jugador más por equipo. De esta manera, los equipos están formados por tres jugadores aumentando el número de posibilidades en el desarrollo de las acciones sobre la cancha. Con el mismo fin se une un botón más para controlar acciones especia-

DualShock 2

[L2] Giro y cambio de ritmo	[R2] Turbo
[L1] Giro y cambio de ritmo	[R1] Turbo
–	Tiro/Tapón
Dirección	Pase/Robo
–	Pase/Robo
Pausa	Tiro/Tapón



<Midway nos ofrece un nuevo programa al estilo de su popular saga NBA Jam>



Jugadores

El tono desenfadado del juego se aprecia no sólo en su desarrollo sino también en alguno de sus participantes.

Aunque los protagonistas son los jugadores de la **NBA**, es posible contar con jugadores femeninos, con animales, payasos o incluso marcianos. El editor permite modificar aspectos físicos y características pero no la fisonomía.

Minijuegos

Es una de las novedades del programa, que recoge 4 competiciones como un concurso de triples, un todos contra todos entre tres jugadores o el «two ball» que se celebra en el fin de semana de las estrellas.







Shaquille O'Neal, al igual que en NBA Showtime, vuelve a ser el reclamo publicitario del nuevo programa de Midway.



Opciones

El programa ofrece más opciones de lo que acostumbran a incluir este tipo de juegos.



CARACTERISTÍCAS ESPECIALES
Dentro del editor aparecen diferentes características, como el tamaño de la cabeza, aumentar el turbo o una indumentaria especial. Para aumentar este aspecto hay que ganar partidos.



TRIVIAL
Tras finalizar los partidos aparecen una serie de preguntas, con varias respuestas posibles, basadas en la **NBA**.



TIROS LIBRES
Aunque las faltas no se pitan, al acumular cinco el equipo rival dispone de un tiro libre que vale tres puntos.



COMPETICIONES
Liga, torneo y minijuegos componen las competiciones recogidas en el programa.

les, que se suma a los tres botones con los que habitualmente determinan el tiro, el pase y el turbo en ataque y el robo, el tapón y el turbo defensa. A la sencillez en el sistema para manejar a los jugadores se une una acción sin tregua que hacen que el ritmo sea realmente trepidante. Al igual que ocurre en *NBA Showtime,* durante los partidos no se sancionan las faltas personales, aunque al acumular cinco, el equipo contrario dispone de un tiro libre. Aparte de este aspecto la única regla que existe es la de posesión. En las restantes opciones también guarda una gran similitud con *NBA Showtime* destacando el editor de jugadores, marcianos incluidos, y características especiales, como cabezas descomunales. Destacar la incorporación de una serie de minijuegos, como un concurso de triples, que añaden una nota de color al baloncesto.



GRÁFICOS 7.8
Movimientos muy rápidos. Pero la definición gráfica de los jugadores no alcanza la calidad de los simuladores deportivos aparecidos para PS2.

JUGABILIDAD 9.0
Un botón más no reduce el concepto arcade. Si quieres velocidad y jugadas espectaculares sin descanso, este es tu juego.

AUDIO EFECTOS 8.8 / BANDA SONORA 8.0
El acento americano que reproducen las retransmisiones televisivas de la NBA. La música acompaña sin dejarse notar demasiado.





DURACIÓN 8.8
La escasa gama de jugadas para dos jugadores. Puede ampliarse con la incorporación de un tercero y los minijuegos.



por << Molokai >>

F1 RACING CHAM

Ubi Soft y Video System también prolongan su fructífera

www.ubisoft.es

Ficha técnica

- COMPAÑÍA: UBI SOFT
- DESARROLLADOR: VIDEO SYSTEM
- DISTRIBUIDOR: UBI SOFT ENTERT.
- PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
- GÉNERO: DEPORTIVO
- FORMATO: CD ROM
- JUGADORES: 1-2
- PILOTOS: 22
- CIRCUITOS: 16
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELL.-CASTELL.
- NIVELES DIFICULTAD: 3
- MEMORY CARD: 130 KB
- PERIFÉRICOS: -
- PVP RECOMENDADO: 6.990 Ptas/ 42,01 €



La alianza entre **Ubi Soft** y **Video System** se ha mantenido en **PS2** después de la experiencia cosechada a su paso por **PSX**, **Dreamcast**, **N64** y **GBC**. ***F1 Racing Championship*** es el segundo título de Fórmula Uno que llega a **PS2** y lo hace combinando a partes iguales arcade y simulación. En efecto, el programa va a satisfacer tanto a los que habitualmente se quejan de lo difíciles que resultan este tipo de juegos como a los amantes de los simuladores con todo tipo de complicaciones. Eso sí, acceder a la disputa de un campeonato tal y como los que se celebran en la realidad, temporada tras temporada, no va a ser fácil. Antes deberemos ser capaces de demostrar nuestras cualidades al volante en una escuela de pilotos. Aquí encontramos una serie de desafíos o pruebas de habilidad que nos





DualShock 2

[L2] Vista trasera	[R2] Vista trasera
[L1] Reducir marcha	[R1] Marcha superior
-	Cámara
Dirección	Auto posición
-	Acelerar
Pausa	Frenar



Una especie de set televisivo permite manejar las repeticiones como en una retransmisión.



Detalles



AYUDAS CONDUCCIÓN
La más útil para el aprendizaje es la que muestra la trayectoria ideal en color verde, con zonas rojas para el frenado.



ESCUELA DE PILOTOS
Hay que ir superando diferentes retos hasta llegar al nivel de experto.



ARCADE
Se pueden disputar carreras con un sistema de check points.





PIONSHIP

unión hasta PlayStation 2

llevarán desde la sonrojante categoría de novato a la de profesional y, finalmente, a la de experto. Ya dentro de un Campeonato se confirman nuestras sospechas: los equipos participantes, con sus pilotos y coches correspondientes, y los circuitos que conforman el calendario se corresponden a la temporada 1999. Esta decepción empaña un programa francamente brillante, aunque podemos verlo desde un punto de vista positivo y consolarnos pensando que gracias a ello dispondremos de dos pilotos españoles, **Gené** y **De la Rosa** en vez de uno, **Alonso**. Destaca sobremanera un sistema de repeticiones muy completo, que nos introduce en el papel de un regidor televisivo, pudiendo elegir en cualquier momento de entre las cinco vistas que se aprecian en la parte inferior de la pantalla. Otro aspecto gráfico de mérito lo constituye el acertado juego de luces y sombras en tiempo real, que acierta a sumergirnos de lleno en cada uno de los escenarios. Incluso apreciaremos efectos como el de un cierto deslumbramiento al salir desde la oscuridad del archiconocido túnel del GP de **Mónaco**. La lluvia es igualmente un efecto muy conseguido, que pone de manifiesto la diferencia que supone el paso de un programa a una consola de prestaciones superiores. Un modo para dos jugadores, la contrarreloj y el nuevo modo Escenario completan un sólido programa que contará con el lastre de la falta de actualización que antes comentábamos. El accesible precio con que va a salir al mercado supondrá un aliciente más, que a buen seguro, agradecerán los maltrechos bolsillos de los aficionados.



PS2



GRÁFICOS
8.8 Tanto las texturas de los coches como los detalles de los entornos son dignos de PS2. Los neumáticos no se adaptan del todo al asfalto.

JUGABILIDAD
9.1 La dificultad del manejo del coche dependerá del nivel de exigencia que seleccionemos en las opciones. Hay posibilidad de sufrir daños.



AUDIO
EFECTOS 8.4
BANDA SONORA 8.5
Los magníficos **Garbage** han puesto música a la contundente intro. Los comentarios de la carrera, aunque algo escasos, son en castellano.

DURACIÓN
8.9 Competir en un campeonato requiere la superación previa de varias pruebas de habilidad que alargan la duración del juego.



por << Doc >>

PlayStation 2

www.capcom.com

STREET FIGHT

La evolución más significativa de la famosa saga de

Ficha técnica

- COMPAÑÍA: CAPCOM
- DESARROLLADOR: ARIKA
- DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS
- PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
- GÉNERO: BEAT'EM-UP 3D
- FORMATO: CD-ROM
- JUGADORES: 1-4
- PERSONAJES: 26
- MODOS DE JUEGO: 4
- TEXTO-DOBLAJE: INGLÉS-INGLÉS
- NIVELES DIFICULTAD: 3
- MEMORY CARD: [illegible]2 kB
- PERIFÉRICOS: MULTITAP
- PVP RECOMENDADO: 10.440 Ptas/ 63,05 €



En poco más de un año, los seguidores del *Street Fighter* poligonal hemos podido disfrutar de la segunda entrega de la versión *EX* y, ahora, de su evolución a los 128 *bits* de **Sony** con ***Street Fighter EX 3***. Aunque la aparición del título de **Capcom** no nos sorprendió ni en su aparición en **Japón** debido a su falta de novedades, **Arika** ha incluido alguna que otra mejora interesante, que tardaremos algunas partidas en



descubrir, pero que nos hará apreciar ***SFEX3*** como es debido. Lógicamente, el apartado más evolucionado ha sido el visual, cuyo mayor atractivo es el gran detalle con el que han sido diseñados los personajes, aunque después de ver lo que los chicos de **Namco** hicieron con *TTT* o los de **Square** con *The Bouncer*, el nivel gráfico de ***SFEX3*** se encuentra muy por debajo de la media. Eso sí, al igual que ocurrió con *Tekken Tag Tournament* al pasar por **Estados Unidos**, ***Street Fighter EX 3*** ha sido mejorado, eliminando las continuas ralentizaciones que su motor gráfico mostraba. **Arika** no sólo se ha preocupado de mejorar el

DualShock 2

[L2] Surprise Blow	[R2] Patada Fuerte
[L1] Change	[R1] Puño fuerte
–	Puño medio
–	Patada media
–	Patada débil
Pausa/Comenzar	Puño débil

Detalles



4 LUCHADORES
En determinados momentos tendremos que enfrentarnos a 3 oponentes diferentes a la vez.



METEOR COMBO
Al igual que en el anterior SF EX, podremos realizar los meteor combos.



DE COMPRAS
Para utilizar nuestros golpes preferidos en el modo edit, lo primero que haremos será comprarlos.









<Los más exigentes le pedirán mucho más a PS2, pero los fans de la saga quedarán satisfechos>



Character Edit Mode

Más divertido aún que el antiguo modo Expert.

Este modo es una variación del antiguo modo Expert. En el Character Edit tendremos que comprar nuevos golpes especiales con los puntos obtenidos en cada uno de los retos planteados.



La eterna batalla entre Ryu y Ken se traslada a los 128 bits de Sony con esta nueva entrega de Street Fighter EX.





beat'em-up de Capcom

aspecto de ***SFEX3***, también han potenciado su jugabilidad añadiendo nuevos personajes, modos de juego y técnicas. Lo más importante ha sido el estilo de juego, que pasa de ser un uno contra uno a ver modificado su desarrollo dependiendo del escenario en el que nos encontremos. De esta manera, en la primera pantalla tendremos que enfrentarnos a tres oponentes simultáneamente, en otras lucharán los dos componentes de nuestro equipo contra Garuda, etc. Otras novedades importantes en este apartado son la inclusión de nuevos golpes como el *Momentary Combo* (si pulsamos el botón en el momento adecuado encadenaremos dos golpes especiales), el *Surprise Blow* (similar al *Guard Break* de *SFEX* y *SFEX 2*), el *Critical Parade* (permite atacar al oponente con los dos componentes de nuestro equipo a la vez) o el *Meteor Tag Combo* (impresionante combinación entre ambos componentes del equipo que resta más del 75% de la energía). El modo de juego estelar de esta nueva entrega de *Street Fighter EX* es el modo *Character Edit*. Dicho modo, que sustituye al famoso *Expert Mode* de los anteriores *SFEX*, nos obligará a realizar cada una de las tareas planteadas para conseguir puntos, que luego tendrán que ser intercambiados por nuevos golpes especiales, algo inevitable para superar con éxito todas las pruebas. Los fanáticos de la saga *Street Fighter* quedarán entusiasmados con esta nueva entrega, aunque los más exigentes le pedirán mucho más a una consola como **PS2**. El resultado obtenido por **Arika** con ***SFEX3***, siendo un título aparecido junto a la consola en **Japón**, es satisfactorio.

PS2

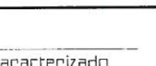
GRÁFICOS
7.7
Aunque comparado con títulos como TTT su aspecto es ridículo, también tenemos que pensar que SFEX3 apareció en Japón a la vez que PS2.



JUGABILIDAD
8.9
Mantiene toda la esencia de los Street Fighter EX y además añade nuevos personajes, escenarios y modos de juego.

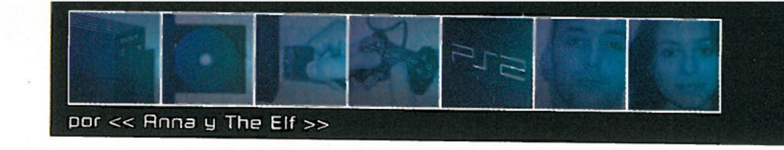


AUDIO
EFECTOS 8.3
BANDA SONORA 9.2
Arika siempre se ha caracterizado por componer unas bandas sonoras de ensueño, y SFEX3 no iba a ser una excepción.



DURACIÓN
8.5
El modo Character Edit le añade mucha vida a un título cuyo principal aliciente es el modo para dos, tres o cuatro jugadores.





www.fromsoftware.co.jp/e/

EVERGRACE

El primer Action-RPG de PS2 en Japón por fin llega a Europa

Ficha técnica

- COMPAÑÍA: CRAVE ENTERTAINMENT
- DESARROLLADOR: FROM SOFTWARE
- DISTRIBUIDOR: UBI SOFT
- PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
- GÉNERO: ACTION RPG
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1
- PERSONAJES: 2
- ESCENARIOS: 14 (DARIC) 11 (SHARLINE)
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CASTELLANO
- NIVELES DIFICULTAD: 1
- MEMORY CARD: 99 KB
- PERIFÉRICOS: --
- PVP RECOMENDADO: 9.995 Ptas/ 60,07 €



Evergrace supuso el amanecer de un género en **PS2**. Con esa etiqueta de responsabilidad nació **Evergrace**, hace casi un año en **Japón**, en donde ya están dando los últimos retoques a su segunda parte. El primer *Action RPG* ya está en **Europa** de la mano de **Ubi Soft**, traducido y doblado al castellano con notable calidad, pero con los mismos aciertos y errores de su primera comparecencia. **Evergrace** nos llegó a maravillar con algunos de sus escenarios exteriores (el del bosque otoñal con fuente y arco incluidos es inolvidable), pero nos devolvió a la cruda realidad con estructuras interiores insultantemente mediocres y vacías (**Evergrace** estuvo a punto de aparecer en los 32 *bits* de **Sony**) y la existencia, para nada justificada, de *slowdown*. La historia que envuelve al juego es atractiva, ahora ya la entendemos, pero no se ha sabido transmitir con toda su intensidad a los escuetos









Universo Evergrace



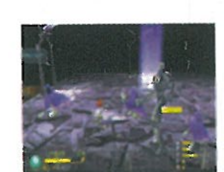
PILAR DE CRISTAL
Este prisma os permitirá salvar la partida, elegir entre Dario y Sharline, acceder a la tienda y otras cosillas de interés.



¡A COMPRAR!
Además de adquirir armas, armaduras, botas y demás, tendremos que arreglarlas y mejorarlas constantemente.



LA EQUIPACION
El curioso y variopinto equipamiento aparecerá fielmente reflejado en Dario y Sharline.



LOS SECRETOS
Si obtenemos el item Poste de Guardia podremos visitar la mazmorra secreta de **Evergrace**.

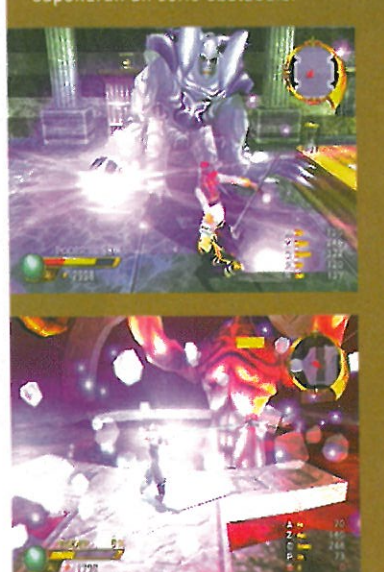


Los escenarios exteriores de Evergrace han sido dotados de colorido y estética surrealistas. Los interiores son excesivamente simples.



¡Peligro! Final Boss

Al final de cada escenario tendremos que enfrentarnos a ellos
Evergrace cuenta con un generoso aunque desigual catálogo de enemigos finales. A excepción del duelo con Morfeo, los demás no supondrán un serio obstáculo.







<Evergrace adolece de los típicos defectos de la primera hornada de RPGs: básicos y cortos>



y a veces irrelevantes diálogos entre personajes. La posibilidad de completarlo con dos personajes diferentes, Dario y Sharline, también le otorga algo de originalidad, aunque no coincidirán hasta el final y compartirán algunos escenarios y enemigos, en un descarado ejercicio de vaguería por parte de sus creadores. El apartado del equipamiento de los personajes supone una interesante aportación al género, ya que reproducirá fielmente la indumentaria elegida en los personajes. La banda sonora es, como dije en su momento, excesivamente mística y deprimente. Al contrario que los *FX*, que gozan de una rotundidad fuera de toda duda. Respecto a la duración y desarrollo, terminarlo con los dos personajes no nos llevará mas de diez o doce horas, y muchos de sus puzzles son ilógicos y poco inspirados.

Un *Action RPG* básico, lineal y muy corto, algo excusable hace un año, pero que ahora le convierte en un título anclado en el tiempo. ▮

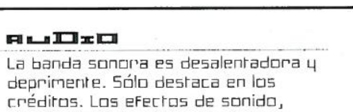




GRÁFICOS
7.8 Los escenarios exteriores gozan de una belleza digna de mención, pero los interiores son mediocres y vacíos. Los personajes están bien animados.



JUGABILIDAD
7.8 El control sobre los personajes es muy preciso. La dificultad es muy baja y sólo sufriremos al final del juego. Algunos puzzles son ilógicos.



AUDIO
EFECTOS 9.0
BANDA SONORA 7.4
La banda sonora es desalentadora y deprimente. Sólo destaca en los créditos. Los efectos de sonido, doblaje incluido, son muy buenos.



DURACIÓN
7.0 Pese a contar con dos personajes diferentes y un escenario secreto, no nos llevará más de diez horas completar el juego.



CONCURSO

SORTEO 4 MOTO

Sony Computer Entertainment España y **PlayStation 2 Revista Oficial** te dan la oportunidad de conseguir un estupendo **Moto GP** para **PS2.** Para entrar en el sorteo sólo tendrás que recortar el cupón adjunto y enviarlo con todos tus datos (no se admiten fotocopias) a la siguiente dirección: **PlayStation 2 Revista Oficial, Calle O´Donnell 12, 28009, Madrid.**
No olvides indicar en el sobre: «**CONCURSO MOTO GP**»
Veinte de los ganadores recibirán también una «minimoto»

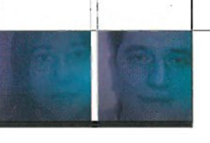
¿Y si fuera posible cambiar el pasado?

Frequency



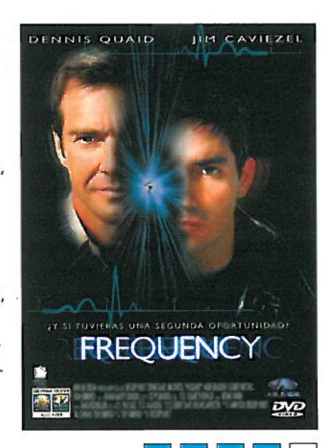
La estética Matrix invade las artes marciales

Romeo debe morir





El director de *Las Dos Caras de la Verdad* y *Fallen*, **Gregory Hoblit**, firma este *thriller* sobrenatural que narra como un policía (**Jim Caviezel**, al que vimos no hace mucho en *La Delgada Línea Roja*) establece contacto por radio, por pura casualidad, con su padre (**Dennis Quaid**), de profesión bombero y muerto 30 años atrás. Una tormenta solar y la resultante aurora boreal hacen posible este extraño fenómeno, conectando a padre e hijo a través de la línea temporal. John logrará prevenir a su padre del accidente que le costó la vida, aunque con ello alterará irremediablemente el cambio de la historia, dando inicio a una serie de sucesos en cadena (con asesino en serie y todo de por medio) que pondrá en peligro incluso la existencia de su propia madre. El guión, repleto de sorpresas e incontables giros argumentales, es lo mejor de esta original película, entre cuyos actores secundarios podremos encontrar a **Noah Emmerich**, uno de los inolvidables componentes del reparto de *Beautiful Girls*. Como dejó bien patente **Robert Zemeckis** en su saga *Regreso Al Futuro*, cambiar el pasado tiene su precio...**B.S.**





El contenido en extras de Frequency es impresionante: escenas eliminadas, dos trailers, un documental...

CALIDAD DE LOS EXTRAS:



Un DVD 9 magníficamente aprovechado. Dos *trailers* (el visto en **España** y otro internacional), la posibilidad de ver la secuencia inicial en multiángulo, biofilmografías, comentarios del director, un documental explicando el fenómeno de las tormentas solares (subtitulado al castellano), y cuatro escenas eliminadas (subtituladas).

PISTAS DE AUDIO / SUBTÍTULOS:
Idiomas: castellano 5.1, inglés 5.1
Subtítulos en castellano e inglés

TIPO DE DVD: DVD 9

COMPAÑÍA: **Columbia TriStar Home Video**

PRECIO: 3.995 Pta. / 24,01 Euros

VALORACIÓN:

Como en el caso de sus anteriores películas, *Fallen* y *Las Dos Caras de La Verdad*, el nuevo *film* de **Hoblit** tiene su principal valuarte en su sorprendente final, lo que hace que ***Frecuency*** pierda garra en siguientes visionados. A pesar de todo, el buen trabajo de **Quaid** y los numerosos extras la convierten en una compra muy recomendable.



En el documental se arroja algo de luz sobre el fenómeno de las tormentas solares...



...causantes de la emisión de radio que une a un padre y un hijo a través del tiempo.

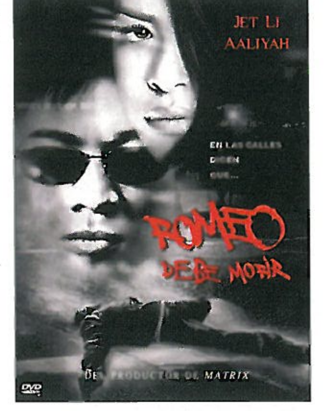
El DVD incorpora cuatro escenas descartadas por el director en el momento del estreno.



Frecuency ofrece fichas sobre la vida y la filmografía de los miembros del reparto.

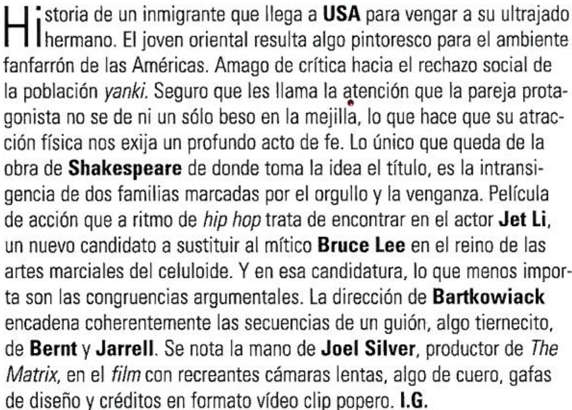


Historia de un inmigrante que llega a **USA** para vengar a su ultrajado hermano. El joven oriental resulta algo pintoresco para el ambiente fanfarrón de las Américas. Amago de crítica hacia el rechazo social de la población *yanki*. Seguro que les llama la atención que la pareja protagonista no se de ni un sólo beso en la mejilla, lo que hace que su atracción física nos exija un profundo acto de fe. Lo único que queda de la obra de **Shakespeare** de donde toma la idea el título, es la intransigencia de dos familias marcadas por el orgullo y la venganza. Película de acción que a ritmo de *hip hop* trata de encontrar en el actor **Jet Li**, un nuevo candidato a sustituir al mítico **Bruce Lee** en el reino de las artes marciales del celuloide. Y en esa candidatura, lo que menos importa son las congruencias argumentales. La dirección de **Bartkowiack** encadena coherentemente las secuencias de un guión, algo tiernecito, de **Bernt** y **Jarrell**. Se nota la mano de **Joel Silver**, productor de *The Matrix*, en el *film* con recreantes cámaras lentas, algo de cuero, gafas de diseño y créditos en formato vídeo clip popero. **I.G.**

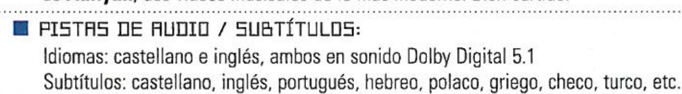




Jet Li comenzó dando golpes en la industria «hollywoodiense» en el 98, haciendo de «malo malísimo» en «Arma Letal 4».



CALIDAD DE LOS EXTRAS:



Para enterarse de todas las novedades sobre el mundo de las artes marciales, 13 documentales sobre el tema. Además un *Making Of* de la película realmente curioso que recoge los mejores efectos especiales. *Trailers*, entrevistas ..., y para los admiradores de **Aaliyah**, dos vídeos musicales de lo más moderno. Bien surtido.

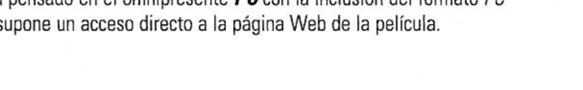
PISTAS DE AUDIO / SUBTÍTULOS:
Idiomas: castellano e inglés, ambos en sonido Dolby Digital 5.1
Subtítulos: castellano, inglés, portugués, hebreo, polaco, griego, checo, turco, etc.

TIPO DE DVD: DVD 5, 2 capas de lectura. Formato 16:9. 2:35:1

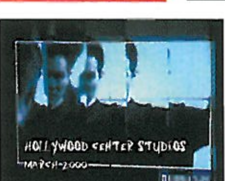
COMPAÑÍA: **Warner Home Video**

PRECIO: 3.995 Pta. / 24,01 Euros

VALORACIÓN:



La calidad visual y, ¿por qué no?, musical de la película que disfrutaron los espectadores de cine, sólo merece la pena recuperarla para casa gracias a la edición en DVD. También se ha pensado en el omnipresente ***PC*** con la inclusión del formato *PC Friendly*, que supone un acceso directo a la página Web de la película.



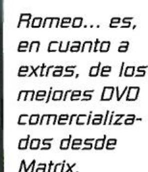
Come back in one piece y Try again son los dos vídeos musicales que han sido incluidos.



La película se acompaña de todo un ejército de documentales.



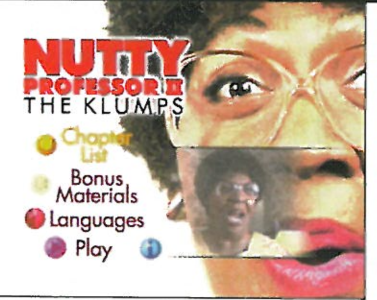
Romeo... es, en cuanto a extras, de los mejores DVD comercializados desde Matrix.



Un buen montaje: imprescindible para la correcta narración de los mejores golpes.

El profesor chiflado II: La familia Klump

Eddie Murphy vuelve a interpretar a los miembros de la familia Klump (una vez más por obra y gracia del mago del maquillaje **Rick Baker**) en una comedia decidida a romper los límites del humor escatológico, y que cuenta con la participación de **Janet Jackson**. Los guionistas de *Antz* y *American Pie* (**Chris** y **Paul Weitz**) firman esta secuela, en la que el profesor Sherman volverá a enfrentarse a los abusos de su *alter ego*, Buddy Amor. Lo mejor de la película, las secuencias protagonizadas por la abuela Klump y, cómo no, el ya célebre encuentro sexual entre el decano de la universidad y el hamster gigante. **B.S.**



CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■■■■■

Casi imposibles de enumerar: *Making Of* con entrevistas, comentarios del director, **Peter Segal** y el productor **Brian Grazer**, una escena eliminada, tomas falsas, versión extendida de la escena del restaurante, comparación de *storyboards*, vídeos sobre el maquillaje de **Rick Baker**, *trailer* y un vídeo musical de **Janet Jackson**.

PISTAS DE AUDIO / SUBTÍTULOS:

Idiomas: castellano 5.1, inglés 5.1, francés 5.1, italiano 5.1
Subtítulos en inglés, francés, árabe y portugués

TIPO DE DVD: DVD 9

COMPAÑÍA: **Columbia TriStar Home Video**

PRECIO: 3.995 Ptas. / 24,01 Euros

VALORACIÓN: ■■■■□

Aunque la película presenta algunos altibajos, sólo las escenas protagonizadas por la lasciva abuela Klump (por no hablar del episodio del hamster gigante) justifican por sí solas la adquisición de esta película, sobre todo si no tienes reparos al humor escatológico. Además se acompaña de una lista de extras verdaderamente impresionante.



Serás testigo de cómo el equipo de Rick Baker caracterizaba a un paciente Eddie Murphy.



El DVD incluye una secuencia descartada de la película...



...y el vídeo musical de Janet Jackson Doesn't Really Matter.

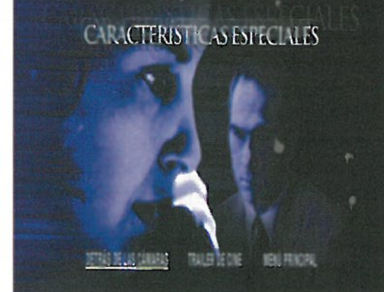


Doble traición

Los aficionados al último cine basado en traiciones matrimoniales y secretos conyugales, desde el principio se imaginarán los impresionantes cuernos de la pobre Libby (**Ashley Judd**). Pero no se rindan tan pronto. El argumento comenzará a dar giros y en algún momento conseguirá sorprenderles. Encontrarán una referencia morbosa y admirable a uno de esos episodios televisivos del *show* de **Alfred Hitchcock** casi al final del *film*. Las crueldades encuentran su contrapunto en la ternura de una madre que lo único que quiere es el bienestar de su hijo, o sea, custodias filiales. Como la vida misma. **I.G.**









CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■■■□□

No se ha descuidado demasiado, pero, por su producción y entre otras cosas la belleza de algunas tomas, el buen trabajo en el apartado de fotografía, los curiosos exteriores de la siempre exótica **New Orleans**, parece que el *Making Of* se queda algo ramplón. Por otro lado parece haberse desperdiciado la biografía de **Tommy Lee Jones**.

PISTAS DE AUDIO / SUBTÍTULOS:

Idiomas: inglés, francés, italiano, castellano (todos en 5.1)
Subtítulos en inglés, croata, francés, griego, hebreo, italiano, portugués, castellano

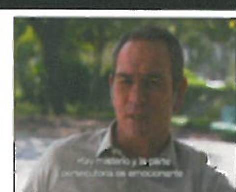
TIPO DE DVD: DVD 5 Pantalla 2:35:1

COMPAÑÍA: **Paramount Home Video**

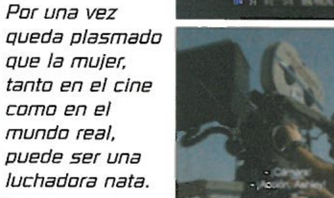
PRECIO: 3.995 Pta./ 24.01 Euros

VALORACIÓN: ■■■■□

Tommy Lee Jones apadrina esta producción que trata de dar un empujoncito a la carrera de **Ashley Judd,** estrategia que se nota ante la intrascendencia, en ocasiones, de la presencia de Travis (**Jones**). Pero la historia tiene su gracia y la presencia del oscarizado actor se justifica con clase. La adaptación a DVD merecía la pena.







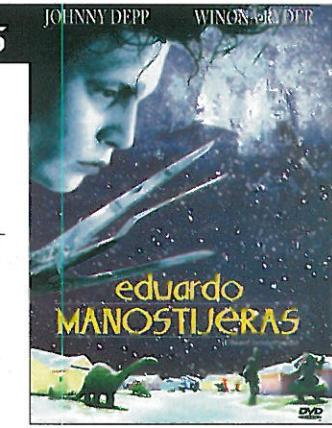


Por una vez queda plasmado que la mujer, tanto en el cine como en el mundo real, puede ser una luchadora nata.



Eduardo Manostijeras





Una dulce abuelita (su identidad puede suponer una grata sorpresa) trata de explicarle a su nieta por qué nieva. Y para ello contará la historia de un hombre que en vez de manos tenía tijeras. Edward (**Johnny Depp**), que así se llamaba el particular personaje, alegrará la vida de un aburrido pueblo. Particular cuento de hadas con estética **Tim Burton**. Poesía visual a dúo con su fiel colaborador musical, el compositor **Danny Elfman** que termina de rematar el perfecto ambiente con un toque de magia. Como regalo la interpretación de **Vincent Price** en el papel de un creativo inventor, igual que **Burton**... **I.G.**



El DVD de Eduardo... ofrece uno de los menús más bonitos vistos hasta la fecha.



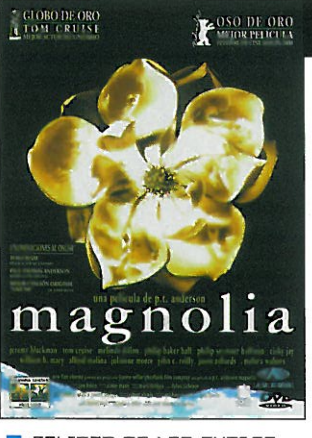
Entrevista a C. Thompson, también guionista de Pesadilla Antes de Navidad



La guinda del DVD... los maravillosos bocetos de Tim Burton.

- CALIDAD DE LOS EXTRAS:
  Un *Making Of* en profundidad. Ver cómo surge una idea y cómo se desarrolla. Las ilustraciones de **Tim Burton**. Declaraciones de la guionista de la historia, **Caroline Thompson**, que transcribe las instrucciones de una idea de **Tim Burton**. Las impresiones de los actores, los comentarios del director y de **Danny Elfman**. Completo.
- PISTAS DE AUDIO / SUBTÍTULOS:
  Idiomas: castellao 2.0 e inglés 4.0
  Subtítulos: castellano, inglés
- TIPO DE DVD: DVD 9, Formato Widescreen 16:9
- COMPAÑÍA: **20th Century Fox**
- PRECIO: 3.995 Pta. / 24,01 Euros
- VALORACIÓN:
  Una historia redonda que acaba como empieza: con nieve. La tolerancia hacia los que son diferentes y la amargura de una historia de amor imposible entre golpes de comedia, redondean esta obra de arte del celuloide. Como un Pinocho con aire contemporáneo, Eduardo llega al DVD conservando toda la ternura y la calidad visual.

Magnolia



El director de *Boogie Nights* volvió a sorprender a la crítica con esta historia coral, a ratos divertida a ratos dramática, en todo momento impactante, protagonizada por **Julianne Moore**, **William H. Macy**, **Jason Robards** (en uno de sus últimos papeles) y un espléndido **Tom Cruise**, nominado al Oscar por este *film*. Oso de oro en el **Festival de Berlín**, ***Magnolia*** es una obra maestra con un guión prodigioso que ofrece todo un repertorio de variopintos personajes cuyas historias acabarán entrelazadas al final por casualidad. Tres horas que saben a poco, y cuyos diez primeros y diez últimos minutos te costará olvidar... **B.S.**

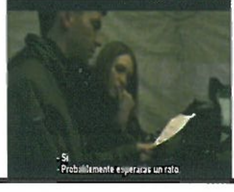




Aimee Mann fue nominada al Oscar por Save Me, el tema central de la película.



El colmo de los extras... el DVD incorpora el anuncio del seminario de Frank Mackey.



Un diario documental (de más de una hora) te mostrará los entresijos del rodaje.



- CALIDAD DE LOS EXTRAS:
  Dos DVDs: un DVD 9 para albergar las tres horas de película y un DVD 5 dedicado en exclusiva a los extras: diario documental del rodaje de más de una hora de duración, *trailers*, 9 *spots* de TV, un anuncio y un fragmento del semimario de F. Mackey (**Cruise**) y el soberbio vídeo musical de **Aimee Mann** *Save Me*, canción nominada al Oscar.
- PISTAS DE AUDIO / SUBTÍTULOS:
  Idiomas: castellano 5.1, inglés 5.1
  Subtítulos en castellano e inglés
- TIPO DE DVD: Dos DVD (DVD 9 y DVD 5)
- COMPAÑÍA: **Columbia TriStar Home Video**
- PRECIO: 3.995 Pta. / 24.01 Euros
- VALORACIÓN:
  Uno de los DVDs del año, sin ninguna duda. Si de por sí la película de **Paul Thomas Anderson** ya era impagable, y la música de **Aimee Mann** (sobre la que gira el *film*) inolvidable, la calidad de edición de este DVD acaba encumbrando a ***Magnolia*** como uno de los mejores lanzamientos de la breve historia del formato digital en **España**.



Con la Muerte en los talones

Historia de espías que utiliza como excusa para un emocionante y rápido punto de partida (nada de andarse por las ramas) la confusión de identidades. George Kaplan es un fantasma que nunca conocemos y con el que confunden a Roger Thornhill (**Cary Grant**). La consistencia de la historia siempre llamará la atención. **Hitchcock** contó con la imaginación de **Ernest Lehman**, uno de los guionistas más conocidos de **Hollywood**. Ya es difícil hacerse un nombre como creador de historias en el mundo del cine cuando todas las flores se las llevan los directores y las culpas los escritores. **Lehman** lo logró. Por algo será. **I.G.**

CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■■■■■

Película previa a la cultura del cine de salón. Parece que es imposible sacar «extras» de historias que nacieron hace tanto tiempo. Esta edición de **Warner** nos sorprende rescatando *storyboards*, testimonios de los supervivientes, *trailers*, anuncios de TV del año 59... Para curiosos y los que quieran saber cómo se hacía el buen cine.

PISTAS DE AUDIO / SUBTÍTULOS:

Idiomas: inglés y castellano 5.1. También con los comentarios de **Ernest Lehman** o sólo con la B.S.O. Subtítulos en inglés, castellano, portugués, hebreo, polaco, etc.

TIPO DE DVD: DVD 5 doble capa. Formato 16:9; 1:85:1

COMPAÑÍA: **Warner Home Video**

PRECIO: 3.995 Pta. / 24,01 Euros

VALORACIÓN: ■■■■■

Un peliculón. «Pasen» de los subtítulos y disfruten de la interpretación en original. Secundarios de una clase indudable como **James Mason**, **Martin Landau** o **Jessie Royce Landis** a veces parecen eclipsar la verborrea cómica y bien aprovechada del madurito **Grant**. La música de **Herrman** también gana en la televisión gracias al DVD.



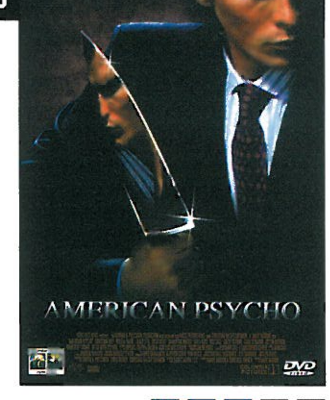




El Making Of está presentado por Eva Marie Saint, una de las escasas supervivientes de la producción.



American Psycho



Patrick Bateman (**Christian Bale**) es un niño pijo de los años 80', uno de esos *yuppies* que dan color a una generación típica y que con el aburrimiento de tenerlo todo en la vida, termina dándole emoción a su existencia gracias al asesinato. Adaptación más que ligerita en forma y fondo de una novela que marcó época. Lo que fue un testimonio casi «existencialista» y bestial, se convierte, en ocasiones, en una especie de comedia negra francamente descafeinada. Muchos esperaban una adaptación tipo *Henry retrato de un asesino en serie*. Pero entonces hubiese tenido menos público objetivo al que llegar. **I.G.**

CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■■■□□

Un insípido *Making Of* y pocos datos sobre el secundario **Willem Dafoe** que le da algo de calidad interpretativa a unos actores jóvenes muy verdes. Sin embargo, hubiese resultado curioso saber algo más sobre la vida de **Christian Bale** desde que fuera niño prodigio para el mundo del cine gracias a **Spielberg** en el *Imperio del Sol* (1987).

PISTAS DE AUDIO / SUBTÍTULOS:

Idiomas: castellano 5.1, inglés 5.1, italiano 5.1

Subtítulos en castellano, inglés, italiano, turco, griego, checo, portugués...

TIPO DE DVD: DVD 5

COMPAÑÍA: **Columbia TriStar Pictures**

PRECIO: 3.995 Pta. / 24.01 Euros

VALORACIÓN: ■■■□□

No todos tenemos los mismos gustos. La película creó mucha expectación y el trabajo de una mujer directora como **Mary Marron** que sólo tiene como anterior producción *Yo disparé a Andy Warhol* puede ser suficiente. El DVD le da fuerza a la frialdad de las imágenes que plasman la soledad de Bateman y a la música *Pop* de la B.S.O.



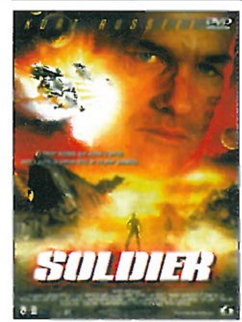






Tupés con exceso de laca en ellas, gomina a lo Mario Conde en ellos. Estupenda adaptación de la estética de los ochenta. Se adereza con los grandes éxitos musicales de la década. Cuidada banda sonora.

Soldier



Todd (**Kurt Russell**) ha sido «programado» desde que nació para ser un soldado: cumplir órdenes sin motivaciones éticas ni tomando decisiones propias. Pero llega la crisis de los 40' y le dan una injusta jubilación anticipada. ¿Demostrará que un ejército necesita algo más que musculosos jovencitos de diseño? **I.G.**

CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■■■■□
La «inconveniencia» de un director con un excaso currículum, se suple con un estupendo *makin of*, *trailers* de cine, *spots* y el largo palmarés artístico.

PISTAS DE AUDIO:
Idiomas: inglés y castellano en Dolby Digital
Subtítulos: castellano, inglés

TIPO DE DVD: DVD 9 Widescreen (4:3), 16:9 compatible

COMPAÑÍA: **Lauren Films**

PRECIO: 3.995 pta./24,01 Euros

VALORACIÓN: ■■■■□
Desde que el **Alex de Burges** naciera, muchas veces se ha tratado el tema del condicionamiento mental. **Peoples**, guionista de *Blade Runner* y *12 monos* además de este *Soldier*, vuelve a ahondar en el tema de la «improvisación» humana. Tecnología digital bien tratada gracias al DVD. Curiosidad: el director **Anderson** quiere adaptar al cine el videojuego *Resident Evil*.

La sabiduría de los cocodrilos



Atípica historia de vampiros protagonizada por el siempre espléndido **Jude Law** (*El Talento de Mr. Ripley*) y **Elina Löwensohn**, una habitual del cine independiente de **Hal Hartley**. A la hora de atacar a sus víctimas, Steven no busca sólo la sangre... necesita devorar las emociones, los sentimientos latentes en ellas. **B.S.**

CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■■□□□
Un precioso menú animado condensa los extras habituales de **Lauren Video**: *trailers* (castellano e inglés), biofilmografías y fichas técnicas.

PISTAS DE AUDIO:
Idiomas: castellano 5.1, inglés 5.1
Subtítulos en castellano e inglés

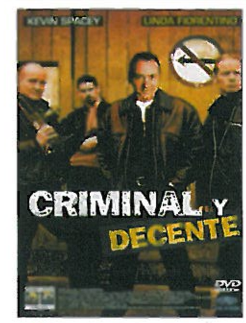
TIPO DE DVD: DVD 9

COMPAÑÍA: **Lauren Films**

PRECIO: 3.995 Pta. / 24,01 Euros

VALORACIÓN: ■■■■□
La sabiduría de los cocodrilos no es una película que impacte por la crudeza de sus imágenes, ya que de hecho la violencia es mínima. Es un *film* de vampiros diferente, de trama reposada pero a la vez inquietante, que se beneficia del intachable trabajo de **Jude Law**, al que muy pronto veremos enfrentarse a **Ed Harris** en un drama bélico, *El Enemigo a las Puertas*.

Criminal y decente



Un antiguo hippy sigue fiel a sus principios más básicos. Michael Lynch (**Kevin Spacey**), está casado con dos mujeres a la vez, formando una convencional familia irlandesa, católica y bien apañada. Padre y ladrón de guante «semiblanco» querecuerda a Robin Hood en simpatía, aunque éste se quede con el botín. **I.G.**

CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■■■□□
Los trabajados menús de elección del DVD parecen no cuadrar con los extras. Rodada en **Irlanda**, **O'Sullivan** tenía que habernos regalado un *Making Of* de su *film*.

PISTAS DE AUDIO:
Idiomas: castellano (5.1), inglés (Dolby Surround)
Subtítulos: castellano e inglés

TIPO DE DVD: DVD 5, formato 2:35:1, 16/9.

COMPAÑÍA: **Columbia TriStar Home Video**

PRECIO: 3.995 Pta. / 24,01 Euros

VALORACIÓN: ■■■■□
A pesar de la escasez de extras, merece la pena esta adaptación en DVD de una de las producciones del cine irlandés más internacional. Con reparto encabezado por los *yankis* **Spacey** y la siempre inquietante **Linda Fiorentino**, la película se remata en calidad artística con magníficos actores británicos (por ejemplo **Peter Mullan**). La verde **Irlanda** resplandece en DVD.

Rumores que matan



Tres estudiantes guapos, muy guapos (primer tirón apreciable de esta producción a lo *Melrose Place*), realizan un trabajo de campo para su carrera de periodismo. Tratan de demostrar lo que todos sabemos al ver el Telediario: la de «bolas» que nos meten en los medios de comunicación y cómo pasan por verdades. **I.G.**

CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■■■■□
Una película con tanto actor *amateur* ¿de dónde puede sacar los extras? Pues nos sorprenden con secuencias desechadas y final alternativo de la película.

PISTAS DE AUDIO:
Idiomas: inglés y castellano (ambos Dolby Digital 5.1)
Subtítulos en castellano, inglés, sueco, noruego, danés, finlandés, portugués, hebreo, polaco, etc.

TIPO DE DVD: DVD 5 (doble capa) Formato 16:9

COMPAÑÍA: **Warner Home Vídeo**

PRECIO: 3.995 Pta. / 24.01 Euros

VALORACIÓN: ■■■■□
Posiblemente la historia logre sorprender a más de uno cuando llegue al final. Otros se lo imaginarán. En todo caso es un *film* muy bien dirigido y el sonido discotequero también aprovecha las prestaciones del formato DVD. Esta particular versión del «teléfono escacharrado» gana en la adaptación para el uso doméstico y saca más provecho que en la pantalla grande.

Cecil B. Demente



Un director de cine alternativo (más allá del **Festival de Sundance**), **Stephen Dorff**, decide secuestrar a una estrella del típico *star system* (**Melanie Griffith**), para rodar una película al límite del presupuesto. Particular parodia sobre el mundo del cine calificado de «no comercial» del siempre distinto **John Waters**. **I.G.**

CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■■■□□
Lo más destacable es una entrevista a la Sra. de **Banderas** y la enumeración de producciones curiosas dirigidas por **John Waters**.

PISTAS DE AUDIO:
Manga se estrena en el sistema DTS con este *film*.
Idiomas inglés (5.1) y castellano (Stereo Surround)
Subtítulos en castellano.

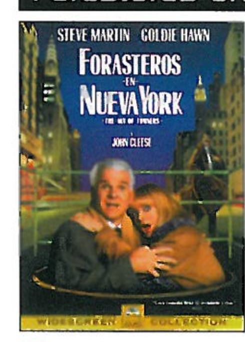
TIPO DE DVD: DVD 9

COMPAÑÍA: **Manga Films S.L.**

PRECIO: 3.495 Pta. / 21 Euros

VALORACIÓN: ■■■□□
Sin duda la banda sonora más radical del sonido **Seattle** queda totalmente aprovechada gracias al DTS. La historia tiene uniformidad durante los primeros quince minutos. Después sigue entreteniendo, pero pierde un poco la picardía. Quizá le pedimos demasiado a **Waters** viendo lo que ha hecho con anterioridad. Su musa **Ricki Lake** también aparece en el *film*.

Forasteros en Nueva York



Remake de *Los Encantos de la Gran Ciudad*, *film* de 1969 protagonizado por **Jack Lemmon** con guión de **Neil Simon**. Esta nueva versión cuenta a su favor con tres dioses de la comedia: **Steve Martin**, **Goldie Hawn** y **John Cleese**, este último protagonista de los mejores momentos del *film*. Algunos *gags* son memorables. **B.S.**

CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■□□□□
Es una pena que el DVD sólo incorpore como extra el *Trailer* original de cine.

PISTAS DE AUDIO:
Idiomas: castellano 5.1, inglés 5.1, italiano 5.1, Francés 5.1 Subtítulos en castellano, inglés, croata, francés, griego, hebreo, italiano y portugués.

TIPO DE DVD: DVD 5

COMPAÑÍA: **Paramount Home Video**

PRECIO: 3.995 pta./24.01 Euros

VALORACIÓN: ■■■□□
La anterior película en la que coincidieron **Steve Martin** y **Goldie Hawn**, *Esposa por Sorpresa*, era bastante superior a esta comedia, simpática y sin más pretensiones que hacernos pasar un buen rato con la sucesión de desgracias que le ocurren a esta pareja de **Ohio** de visita a la Gran Manzana. El gag del revolcón del parque, a vista del alcalde **Giuliani**, fantástico.




noticias

COLUMBIA TRISTAR HOME VIDEO

La Celda en DVD

Acompaña a Jennifer López al interior de la mente de un asesino...






La Celda, uno de los lanzamientos DVD más esperados del año, estará al alcance de los cinéfilos españoles este mismo mes de abril. De momento hemos tenido acceso a un *Test Mold* o DVD de prueba que ya hace gala de unos menús animados absolutamente escalofriantes, y permite visualizar algunos de los incontables extras que incorporará el DVD final. Tomad nota, porque la lista de extras es impresionante: comentarios del director, banda sonora aislada, ocho escenas eliminadas, dos documentales/detrás de las cámaras (reflexiones de **Tarsem** y bocetos de efectos visuales), un *teaser*, dos *trailers*, filmografías, notas sobre el mapa del cerebro humano ¡y un test de empatía!

Jumanji



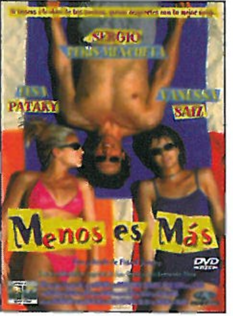
Nueva oportunidad de conseguir en DVD, y en edición de coleccionista, esta estupenda película, de las mejores protagonizadas por **Robin Williams** en su larga carrera. Por una vez, los efectos especiales de **Industrial Light & Magic** se pusieron al servicio de un guión que merecía la pena. El resultado, un *film* delicioso. **B.S.**

CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■■■■■
Tres documentales, comparación de *storyboards*, *trailer*, *teaser trailer*, fotografías, filmografías, comentarios del equipo de FX. Todo subtitulado en castellano.

PISTAS DE AUDIO:
Idiomas: castellano 5.1, inglés 5.1,italiano 5.1
Subtítulos en castellano, inglés, italiano y portugués

TIPO DE DVD: DVD 9
COMPAÑÍA: **Columbia TriStar Home Video**
PRECIO: 3.995 pta./24,01 Euros
VALORACIÓN: ■■■■■
Jumanji es quizás de las pocas películas que ha protagonizado **R. Williams** que ha merecido realmente la pena. Los elefantes y el resto de criaturas selváticas creadas por ordenador «cantan» ahora un poco, pero dejan latente que si este *film* tuvo éxito no fue por los efectos especiales, si no por su guión y el gran trabajo de sus actores, desde **Williams** a **Kirsten Dunst**.

Menos es más



Pascal Jongen, creador de la serie de TV *Al Salir de Clase*, dirige esta comedia juvenil protagonizada por dos miembros del reparto de aquella serie (**Elsa Pataky**, **Sergio Peris-Mencheta**) y **Vanessa Sáiz** (*Los Peores años de nuestra vida*). Una película con una trama muy previsible pero que se ve con cierto agrado. **B.S.**

CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■■■□□
Vídeo musical, *trailer* de cine, filmografías y ficha técnica.para ser un DVD patrio no está mal.

PISTAS DE AUDIO:
Idiomas: castellano 5.1
Subtítulos: castellano e inglés.

TIPO DE DVD: DVD 5
COMPAÑÍA: **Columbia TriStar Home Video**
PRECIO: 3.995 pta./24,01 Euros
VALORACIÓN: ■■■□□
Un verdadero manual para meterte en el bolsillo a ese chico/a que te gusta pero que no te hace ni pastelero caso. Adaptación de un texto clásico del teatro español, *El desdén con el desdén*, la calidad de ***Menos es Más*** está por encima de las series de las que proceden sus protagonistas, y de la muchas de las comedietas juveniles estadounidenses que nos indundan.

Licencia para matar



Hace más de 25 años, **Clint Eastwood** ya vio las posibilidades que ofrecía el mundo de la escalada (adelantándose y mucho a *Maximo Riesgo* o *Límite Vertical*). **Clint** protagoniza (sin dobles/especialistas de por medio) y dirige este modélico *thriller* rodado integramente en escenarios reales de los Alpes. La fotografía es impresionante. **B.S.**

CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■■□□□
Como novedad al típico *trailer* (que os recomiendo no ver ya que destripa el *film*), el DVD incluye enlaces a página Web y unas interesantes notas de producción.

PISTAS DE AUDIO:
Idiomas: castellano, inglés, francés, alemán e italiano (mono) Subtítulos: castellano en las escenas eliminadas y catorce idiomas más.

TIPO DE DVD: DVD 9
COMPAÑÍA: **Columbia TriStar Home Video**
PRECIO: 3.995 pta./24.01 Euros
VALORACIÓN: ■■■■□
Ni cromas ni transparencias ni dobles... el Sr. **Eastwood**, tras entrenar cuatro meses, se tiró al monte, a escalar el temible Eiger, en los Alpes, para rodar esta película, basada en un *best seller* de la época, de la que podemos disfrutar además integramente, con todas aquellas escenas eliminadas por la censura española de la época. Un peliculón.

El precio del poder



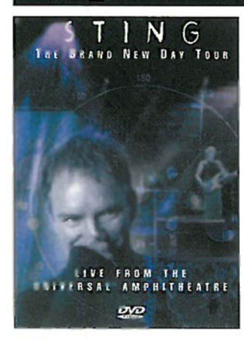
Bajo guión de **Oliver Stone**, **Brian DePalma** confeccionó otra obra maestra, *remake* del *Scarface* de **H. Hawks** (1932), pero dándole un origen cubano al mafioso protagonista. Y esto no es otro que **Al Pacino**, secundado por una jovencísima **Michelle Pfeiffer**. Violenta e impactante, de lo mejorcito que dio los años 80. **B.S.**

CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■■■■□
Making Of, *trailer* y escenas eliminadas (todo tremendamente interesante pero sin subtitular). También incluye filmografías y notas de producción.

PISTAS DE AUDIO:
Idiomas: castellano mono, inglés Surround
Subtítulos: inglés y portugués

TIPO DE DVD: DVD 9
COMPAÑÍA: **Columbia TriStar Home Video**
PRECIO: 3.995 pta./ 24.01 Euros
VALORACIÓN: ■■■■□
Que un *film* de la categoría de ***El Precio del Poder*** llegue al mercado español con tan buenos extras pero sin ni siquiera incluir subtítulos en inglés en ellos (en español ni soñarlo) clama al cielo. Aún así es una magnífica oportunidad para disfrutar de uno de los trabajos más recordados de **Al Pacino**. La escena de la sierra mecánica es difícil de olvidar...

Sting: The brand new...



... ***day Tour***, completamos el título de la gira del «aguijón» más agudo del mundo del *Pop*, que sigue dando ese aderezo de jazz (cada vez más *light*, eso sí) a sus temas. Éxitos en solitario y temas ya clásicos de **Police** interpretados en directo en el Anfiteatro Universal de **Los Ángeles**: *Fragile, Every breath you take...* **I.G.**

CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■■■□□
Sorpresas: un reportaje sobre lo que se cuece detrás del escenario y el directo del nuevo single de **Gordon Summer** «*A Thousand Years*».

PISTAS DE AUDIO:
Hablando de música y la tecnología digital DVD, por supuesto sonido Dolby Digital 5.1 para el *soundtrack* de este concierto.

TIPO DE DVD: 5
COMPAÑÍA: **A&M Records**
PRECIO: 5.500 pta./33 Euros
VALORACIÓN: ■■■■□
Producto que por su calidad y su popularidad se admite «para todos los públicos musicales», no necesariamente en exclusiva para los devoradores de los experimentos melodiosos del músico británico. Rápidamente reconocerán *If you love somebody (set them free)*, *Message in a bottle* o *Englishman in New York*. El concierto, como todos los de **Sting**, «sudado».

regalamos 30 DVDs

EDICIÓN DEL COLECCIONISTA

EDDIE MURPHY ES

EL PROFESOR CHIFLADO II

LA FAMILIA KLUMP

DVD VIDEO FORMATO PANORÁMICO

Columbia TriStar Home Video y PlayStation 2 Revista Oficial te dan la oportunidad de conseguir uno de los 30 DVDs de El Profesor Chiflado II que sorteamos. Para ello sólo tienes que enviarnos el cupón adjunto con todos tus datos completos antes del 1 de mayo a la siguiente dirección: PlayStation 2 Revista Oficial, Calle O´Donnell 12, Madrid 28009. No olvides poner en el sobre «Concurso El Profesor Chiflado II»

«EL PROFESOR CHIFLADO II»

Nombre ....

Apellidos ....

Teléfono .... Edad ....

Dirección ....

Población .... Provincia .... Código Postal ....



• No se admitirán fotocopias del cupón y sólo se aceptará un cupón por lector. • Los premios no podrán ser canjeados por dinero. • No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. • El nombre de los ganadores será publicado en próximos números de la revista. • La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

- COMPAÑÍA: SQUARESOFT
- DESARROLLADOR: SQUARESOFT
- DISTRIBUIDOR: INFOGRAMES
- PVP RECOMENDADO: 9.990 Ptas/ 60,04 €
- GÉNERO: RPG
- JUGADORES: 1
- CD´S: 4
- PERSONAJES: 8

por << Dani3PO >>

FINAL FANTASY IX

La mítica saga de Square se despide de PSone a lo grande



Después de polémicas, discusiones y rumores con o sin fundamento sobre el destino de la saga más famosa de **Squaresoft** una vez anunciado el lanzamiento de **PS2**, por fin tenemos entre manos su último capítulo para la veterana **PSone**. Han pasado ya casi cuatro años desde que *Final Fantasy VII* nos asombrara y nos demostrara de lo que era capaz la consola de **Sony**, y la verdad es que, mirando a sus sucesores, las cosas no han cambiado demasiado. ¿Por qué cambiar una fórmula magistral y de éxito asegurado?. La base del juego no pero su historia sí que difiere bastante de las anteriores. Ahora nos encontramos en un mundo completamente medieval, sin elementos *hi-tech*, en el que el mundo conocido se divide en varios reinos: Alexandría, con la poderosa reina Brahne al frente y su hija, la princesa Garnet, inquieta e inteligente, capaz de utilizar los misteriosos poderes de invocación. Lindblum, cuyo rey Cid (nombre que no podía faltar en esta saga) contrata a un grupo de ladrones disfrazados de compañía teatral, para que secuestren a la princesa con el fin de hacer entrar en razón a la belicosa Brahne. En este grupo de ladrones encontramos a Zidane, protagonista en esta ocasión, y que como la mayor parte de los héroes de la compañía nipona, evolucionará de egoísta a desinteresado. Otra de las noveda-





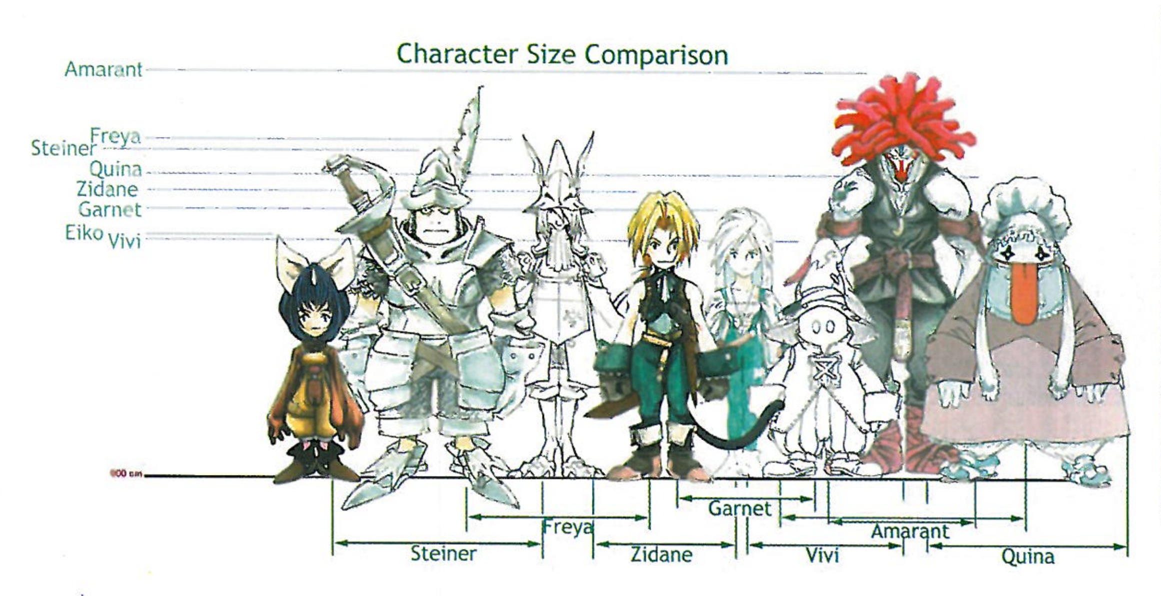
El mapa del mundo exterior es más detallado en esta ocasión, aunque también algo más brusco en su movimiento.

Tetra Master

Un complemento curioso que alarga la vida del juego.



El juego de cartas vuelve a estar presente tras su aparición en Final Fantasy VIII. El sistema de juego es similar y el sistema para retar a nuestros enemigos tampoco ha cambiado. Tendremos que dominarlo en algunos momentos del juego.



Buenos, malos y más



GARNET
La bella princesa de Alexandria se debate en un principio entre la lealtad a su madre y el deber de ayudar a la gente y hacer el bien.



BRAHNE
La gobernanta del reino de Alexandria tiene una ambición que no conoce límites, y le llevará a declarar la guerra a los países vecinos.



KUJA
Este fabricante de magos negros es el que mueve los hilos tras la inexplicable belicosidad de la reina Brahne, y pondrá en apuros a nuestro grupo.

des es el sistema de batallas, que ahora permite hasta cuatro personajes. En cuanto al sistema de menús, todo se ha simplificado considerablemente en comparación a la séptima y sobre todo a la octava entrega. Ahora hay además habilidades propias para cada personaje. Zidane, por ejemplo, no podrá lanzar magias, pero puede robar y utilizar otras de las habilidades que su profesión le confiere. De los gráficos no hay nada más que decir: escenarios prerenderizados impresionantemente bellos (aunque no hay apenas evolución con respecto a los capítulos precedentes) y personajes muy sólidos creados a base de polígonos. En definitiva, es uno de esos juegos cuyo verdadero encanto nunca podrá ser plasmado en las páginas de una revista. Cómpralo, juégalo y disfrútalo como se merece.

Así se ve en PS2

Si tienes esta consola, ¡cómpralo!

Si en el menú de la consola activáis las opciones de lectura rápida y texturas suaves, el juego tomará una nueva dimensión, que se apreciará sobre todo en las batallas, y hará que los personajes aparezcan con mucho mejor aspecto. Las cargas también se reducirán.

















GRÁFICOS
9.5 Tan bellos como en las anteriores entregas, aunque los personajes vuelven a ser super-deformed, algo que no agradará a todos.

JUGABILIDAD
9.5 La piedra angular del juego. La unión de un argumento absorbente y un sistema de juego más simple da como resultado una gran obra.

AUDIO
EFECTOS 9.5
BANDA SONORA 9.7
Melodies of Life, la pieza principal de la banda sonora, es una de las composiciones más bellas jamás escuchadas. El sonido, perfecto.

DURACIÓN
9.4 Aunque algo inferior a la de los capítulos precedentes, os mantendrá entretenidos muchas horas. Hay secretos para aburrir.



- COMPAÑÍA: SONY C.E.
- DESARROLLADOR: SCE STUDIOS CAMBRIDGE
- DISTRIBUIDORA: SONY C.E.
- PVP RECOMENDADO: 6.990 Ptas/ 42,01 €
- GÉNERO: ACCIÓN/AVENTURA
- JUGADORES: 1
- ESCENARIOS: 6
- VIDAS: ENERGÍA

por << Doc >>

C-12 RESISTENCIA FINAL

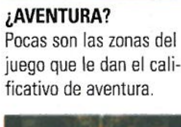
Protagoniza tu propia «Campo de Batalla: La Tierra»



De mano de los creadores de **Medievil** nos llega un título ambientado en un futuro no muy lejano, en el que los alienígenas invaden la tierra. Nuestra tarea consistirá en librar a la humanidad de la amenaza alienígena encarnando al teniente Vaughan (mitad hombre, mitad máquina, todo soldado). Los extraterrestres no son los únicos obstáculos que encontraremos a lo largo de la aventura, ya que no sólo se han encargado de dejar la Tierra medio derruída, también han convertido en mortíferos *cyborgs* a los pocos humanos que quedaban vivos tras sus ataques. **SCE Studios Cambridge** nos ofrece un título que, al contrario de lo que se podría pensar observando las pantallas aquí mostradas, posee un alto porcentaje de *shoot'em-up*, un tanto confuso, y muy bajas dosis de aventura. Los usuarios que, como yo, esperaban de ***C-12*** un nuevo y futurista *Syphon Filter* quedarán decepcionados, aunque los aficionados a los *shoot'em-up* y la acción más desenfrenada con ligeros tintes aventureros (activar paneles de control para abrir puertas, buscar determinados objetos para continuar la aventura) disfrutarán de lo lindo con **C-12** y sus gigantescos *final bosses*. El apartado más notable del juego para **PSone** es el visual, cuya calidad supera con creces a todo lo visto anteriormente en un título de estas características. Une a la perfección un suave *framerate*, unas impresionantes texturas y unos mapeados y enemigos gigantescos, conformando un motor gráfico realmente impresionante y jamás visto en **PSone**. Es una lástima que, un título que podía haber llegado a convertirse en una de las últimas grandes aventuras para **PSone**, se haya quedado en un simple *shoot'em-up* de desarrollo más bien simple e impecable factura técnica.



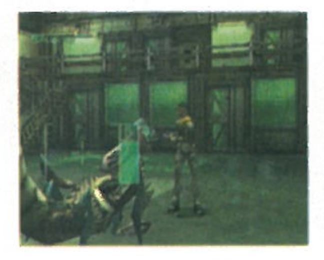
Detalles



¿AVENTURA?
Pocas son las zonas del juego que le dan el calificativo de aventura.

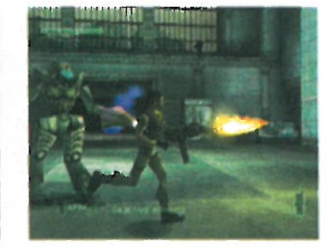


FINAL BOSSES
Los jefes que encontraremos al final de cada nivel son tan detallados como gigantescos.











Algunos de los cyborgs utilizarán un escudo para evitar ser alcanzados por nuestros proyectiles.



Personajes

Durante el juego tendremos que seguir ciertos consejos



En lugar de ir por ahí, masacrando alienígenas por doquier, tendremos que seguir las ordenes de personajes al mando de la misión, que controlan todas nuestras acciones.

GRÁFICOS 9.3
Pocos títulos creados para PSone pueden presumir de tener un motor gráfico tan impresionante como el de C-12: Resistencia Final.

JUGABILIDAD 7.9
Tan sólo agradará a los amantes de los shoot'em-up. Pocas dosis de aventura, cámaras y control confuso y aburrido en ocasiones.

AUDIO EFECTOS 8.8 / BANDA SONORA 7.7
La calidad de las voces, dobladas al castellano, eclipsa completamente la apocalíptica (y aburrida) banda sonora del juego.

DURACIÓN 8.8
El punto fuerte de C-12, ya que, para ser básicamente un Shoot'em-up, es tan extremadamente largo que, en ocasiones, resulta aburrido.

PS one™

PUNTUACIÓN OFICIAL PS2 8.5 SOBRE 10

OH YEAHHH!!

aprende a hablar inglés con el curso interactivo en CD-ROM que te regala CNR

CNR te regala con el número de abril la primera entrega del curso de inglés interactivo más completo y divertido que jamás hayas tenido en tus manos. Creado por los mejores especialistas en enseñanza de idiomas, *Tell me More* consta de cuatro entregas con niveles progresivos de aprendizaje: Beginner, Intermediate, Advanced y Business. Un curso imprescindible con el que realmente aprenderás a hablar inglés. ¡Con reconocimiento de voz!

● Beginner. Especialmente desarrollado para que el primer contacto con el inglés te enganche sin remedio. Válido también para los que quieran refrescar sus conocimientos, perfeccionar la pronunciación y disfrutar al máximo con sus múltiples juegos.





En el número de abril, CNR te explica cómo **recargar las baterías** de tu cuerpo y de tu mente esta primavera. También podrás conocer las claves para mantener una **buena relación con tus *ex*** y dónde encontrar **carne de ternera ecológica.** Nuestro reportaje sobre los puntos conflictivos de las **autopistas españolas** te ayudará a elegir ruta esta Semana Santa. Además, descubre cuáles son las **ciudades más caras del mundo** y cuál es nuestro nivel de vida en comparación con ellas, e infórmate sobre los **antivirus** más eficaces para ordenador. ¡Hazte con él!

Con la colaboración de







Una publicación de Ediciones Reunidas



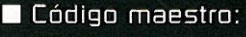
STAR WARS STARFIGHTER

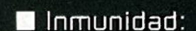














■ Código maestro:
Ve a la opción de códigos e introduce OVERSEER. Abrirás todos los escenarios y vehículos excepto las pantallas exclusivas de multi-jugador.

■ Inmunidad:
Introduce el código MINIME. Si lo has hecho correctamente, aparecerá un mensaje indicándolo.

■ Nave secreta (bonus)
Pon el código BLUENSF en la opción de introducir código para acceder al N-1 Fighter experimental. Sin truco, tendrás que conseguir medalla de oro en el escenario *Naboo Proving Grounds.*

■ Niveles multi-jugador
Introduce ANDREW en el menú de códigos para descubrir nuevos niveles del *multiplayer.*

■ Desactiva indicadores
Introduce el código NOHUD para desactivar los indicadores de energía, armamento, etc.

■ Galería de enemigos
Si escribes SHIPS en la opción de introducir código, tendrás acceso directo a una galería de naves enemigas.

■ Naves y personajes
Introduce el código HEROES para acceder a una galería de naves y protagonistas del juego.

■ Bocetos
Si metes el código PLANETS en el menú indicado para ello, podrás observar una colección de bocetos y diseños de preproducción del juego.

■ Controles invertidos
Si introduces el código JARJAR en el menú de códigos, los controles de la nave se invertirán.

■ Mensaje del programador
Al introducir el código LTDJGD aparecerá un mensaje del programador del juego saludando a sus dos hijos.

■ Pantalla «Default»
Introduce cualquiera de estos tres códigos: SHOTS, SIZZLE o HOTEL para mostrar una absurda imagen de vídeo en la que se muestra la palabra *default.*

■ Equipo de programación
Si quieres ver las caras de la gente encargada del proyecto ***Starfighter***, introduce el código TEAM en el menú.

■ Imágenes de Simon
Para ver una foto detallada de uno de los programadores más gandules de ***Star Wars: Starfighter***, *Simon,* introduce el código SIMON (no podía ser otro).

■ Créditos del juego
Para ver el final del juego y los nombres de la gente que ha creado el juego, bastará con introducir el código CREDITS.

■ **Secuencia navideña**
Al introducir el código WOZ nos será mostrada una absurda secuencia de vídeo en la que uno de los programadores felicita la navidad a un extraterrestre.

■ **Ángulos de cámara**
Si lo tuyo son los juegos de cámaras y las diferentes perspectivas que pueden llegar a crearse, no tienes más que poner el código DIRECTOR en el menú designado para ello. Después pulsa SELECT para cambiar la cámara y R1 para acercar el *zoom*.

■ **Misión Charm Way**
Consigue una medalla de bronce en los escenarios *The Royal Escort, Contract Infraction, Piracy Above Lok, Taking the Offensive, The New Resistance* y *The Final Assault*.

■ **Misión Outpost Attack**
Consigue la medalla de bronce en todos los escenarios normales.

■ **Misión Canyon Sprint**
Consigue la medalla de plata en las misiones *Naboo Proving Grounds, The Royal Escort, Taking The Offensive, Midnight Munitions Run, Rescue on the Solleu* y *The Final Assault*.

■ **Misión Space Sweep**
Consigue una medalla de plata en todas las misiones normales del juego.

■ **Guardian Mantis**
Para conseguir dicha nave, tendrás que conseguir medalla de oro en las misiones *Contract Infraction, Secrets on Eos* y en *The New Resistance*.

■ **Havoc**
Esta nave estará a tu disposición sólo si consigues medalla de oro en las misiones *Piracy Above Lok, Valuable Goods, Eye of The Storm, The Crippling Blow*, y en *Last Stand For Naboo*.

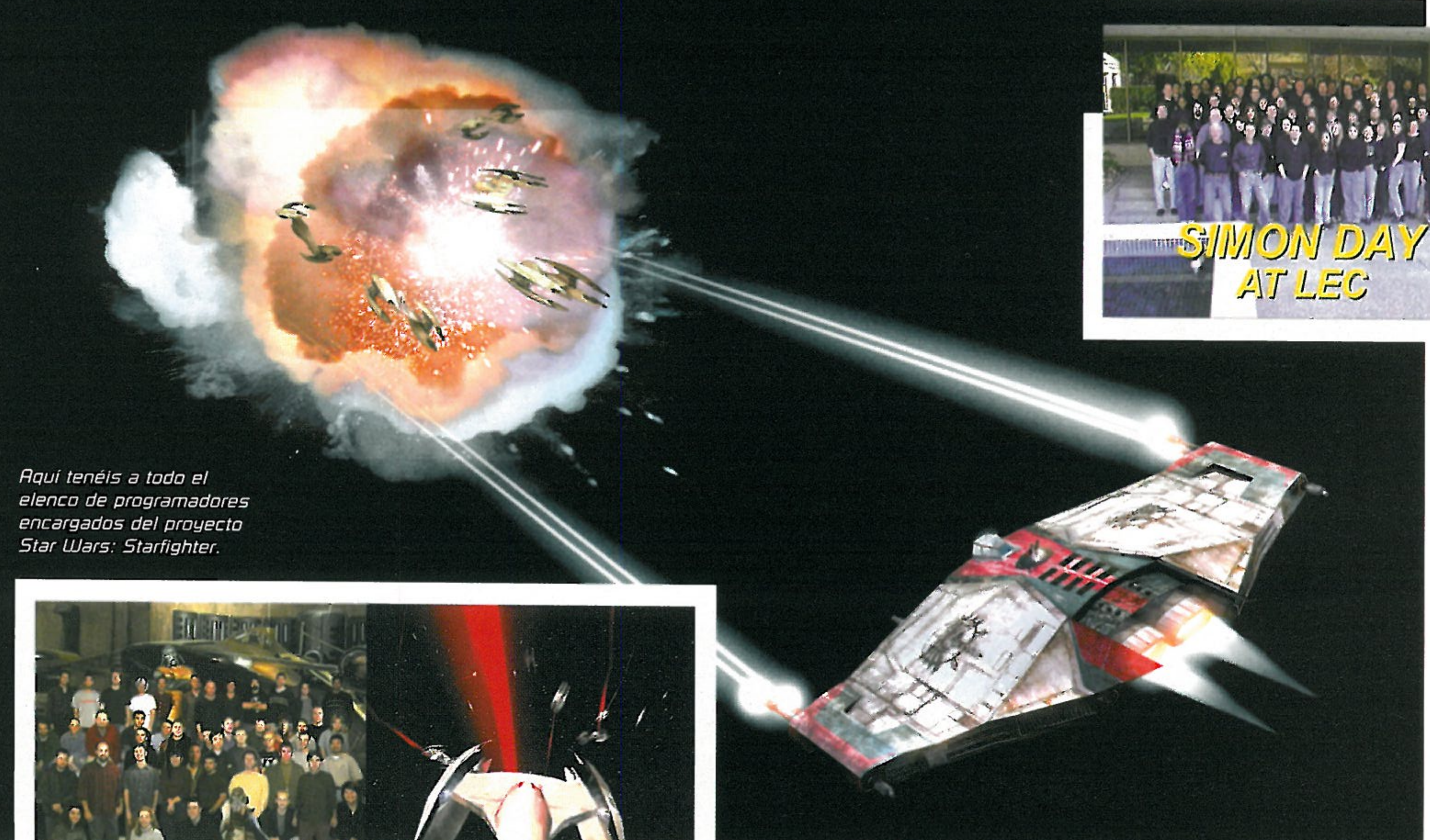
■ **Infriltrator de D. Maul**
Para conseguir el *Infiltrator* de Darth Maul tendréis que conseguir una medalla de oro en todas las misiones normales del juego.

■ **Grim Fandango**
Para manejar el *hot-rod* de Grim Fandango tendremos que, en el nivel de bonus *Canyon Sprint*, llegar antes que Essara y conseguir una medalla de oro. Al cruzar la línea de meta, el cañón se abrirá y de él aparecerá un gigantesco *hot-rod*.

Esto que véis aquí es una de las típicas pifias de algún que otro travieso programador.







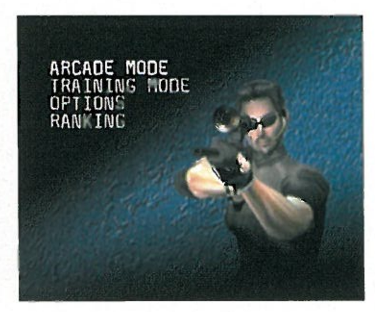
Aquí tenéis a todo el elenco de programadores encargados del proyecto Star Wars: Starfighter.

por << Lázaro Fernández >>

SILENT SCOPE





Desafío Profesional

Para activar este complicado modo (sólo se ve la zona del punto de mira) tendrás que dejar pulsado X en el menú (sobre Arcade o *Training*) y pulsar *Start* cuatro veces seguidas.

Visión Nocturna

Para jugar con una mirilla de visión nocturna toda la partida, deja pulsado X sobre Arcade o *Training* y pulsa *Start* cinco veces.

Visión Nocturna Prof.

La mezcla de las dos variantes anteriores. Para activarla, mantén pulsado disparo sobre Arcade o *Training* y pulsa *Start* seis veces seguidas.





De energía a tiempo

Para convertir la mitad de una vida en 5 preciados segundos, pausa el juego e introduce la siguiente combinación: ARRIBA, ARRIBA, ABAJO, ABAJO, IZQUIERDA, DERECHA, IZQUIERDA, DERECHA, X, CÍRCULO.

De tiempo a energía

Pausa el juego y, al igual que en el anterior truco, pulsa esto durante el menú de pausa: TRIÁNGULO, X, DERECHA, IZQUIERDA, DERECHA, IZQUIERDA, CÍRCULO, X, DERECHA, IZQUIERDA, DERECHA, IZQUIERDA, ABAJO, ABAJO, ARRIBA, ARRIBA.

Juego en espejo

Para jugar con la imagen invertida en todo momento, pulsa en el menú de selección de modos de juego: IZQUIERDA, IZQUIERDA, DERECHA, CUADRADO, ABAJO, ABAJO, ARRIBA, TRIÁNGULO, ARRIBA, DERECHA, ABAJO, ARRIBA, IZQUIERDA, ABAJO, CUADRADO.

Desactiva mirilla

Para hacer invisible la «cruz» de la mirilla, pulsa DERECHA, DERECHA, DERECHA, CUADRADO en el menú de selección de modos de juego.

Desactiva flechas

Si no quieres que aparezcan las flechitas verdes que te indican la posición de los enemigos, pulsa esta combinación en el menú de selección de modos de juego: DERECHA, DERECHA, DERECHA, DERECHA, IZQUIERDA, ABAJO, ARRIBA, DERECHA.

Desactiva *Zoom*

Para quitar la opción de *zoom* a nuestra mirilla telescópica, realiza esta combinación en la pantalla principal: DERECHA, ABAJO, DERECHA, CUADRADO, DERECHA, ABAJO, DERECHA, CUADRADO.

Modo «amor»

Si quieres verlo todo de color de rosa y convertir la mirilla telescópica en un corazón de lo más cursi, realiza esta combinación en la pantalla de presentación: IZQUIERDA, DERECHA, DERECHA, CUADRADO, TRIÁNGULO.

Modo turbo

Para doblar la velocidad del juego, pulsa esta combinación en el menú: ABAJO, TRIÁNGULO, ARRIBA, CUADRADO, TRIÁNGULO, ABAJO, DERECHA, ABAJO, DERECHA, CUADRADO, TRIÁNGULO.

Modo invisible

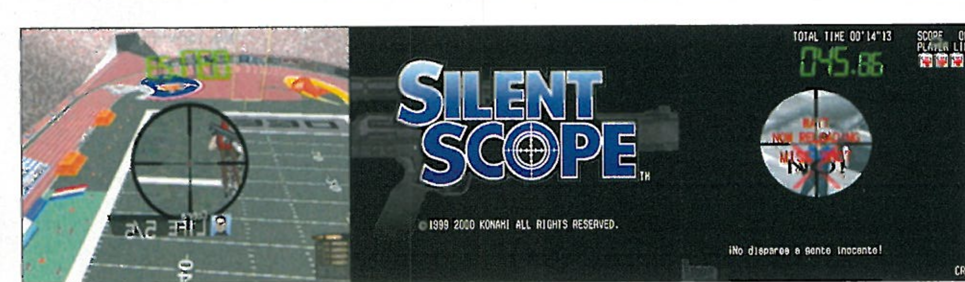
Para hacer a los enemigos invisibles, pulsa esta combinación en el menú principal: DERECHA, ABAJO, DERECHA, CUADRADO, ARRIBA, CUADRADO, CUADRADO, TRIÁNGULO, ABAJO, DERECHA, ABAJO, DERECHA, CUADRADO, TRIÁNGULO.

100 Challenge Mode

Para activar este modo, completa con éxito los nueve deafíos del campo de tiro al aire libre.

Opciones Extra

Completa el juego una vez o acumula dos horas de juego para activar una ventana en tiempo real y la opción de ponernos hasta 8 vidas. Termina el juego más de dos veces para activar la opción de créditos infinitos (o acumula 5 horas de juego) y aumentar el tiempo en 30 seg (3 horas).



No te pierdas en AXN



Eco-Challenge®

la Carrera Expedición de Aventura
más importante del Mundo

y CONSIGUE estos PREMIOS

1 Viaje para 2 personas
a Nueva Zelanda para vivir en directo
la próxima edición de Eco-Challenge

**25 Lotes exclusivos
Eco-Challenge**

Para participar sólo tienes que responder a esta pregunta

¿En qué país se encuentra Sabah?

A- Australia B- Malasia C- Finlandia

Llama al teléfono 902 220 122
indicando tu nombre y número de cliente
antes del 30 de abril y ¡ suerte !

Patrocinado por:









Con la colaboración de:





En exclusiva en el dial 25 de CANAL SATÉLITE DIGITAL

Para más información www.axn.com

Promoción válida sólo para abonados a CANAL SATÉLITE DIGITAL*
* Cuya suscripción incluya Fórmula Digital.

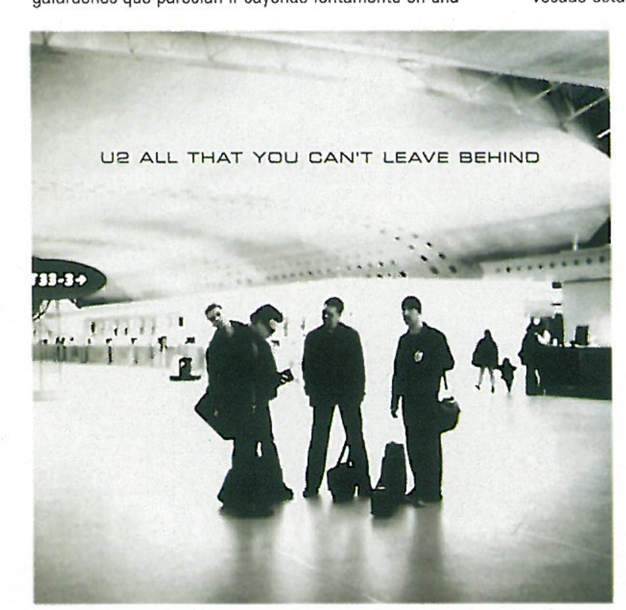
Bases depositadas ante Notario y disponibles en c/ Gran Vía, 32 4ª Planta (Madrid)

por << Rafa Notario >>

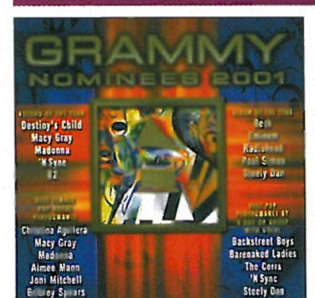
El merecidísimo triunfo del veterano grupo irlandes **U2** y su último álbum **Beautiful Day**, fue eclipsado por la actuación a dúo de **Elton John** y **Eminen**, en un intento reconciliación del «chico malo» con la comunidad gay.

Grammys Awards: La hora del gangster

¿Hábil maniobra para atraer al público más joven y alternativo o sutil intento de neutralizar la «bomba» **Eminem** aproximando al réprobo a la aristocracia de la música *Pop*? Sea como fuere, los responsables de los premios musicales más prestigiosos del planeta han conseguido su objetivo de revitalizar el interés en torno a unos galardones que parecían ir cayendo lentamente en una cierta sensación de rutina. Por supuesto, el beneficiario directo del aluvión de emociones encontradas que ha provocado esta 43ª edición de los premios **Grammy** ha sido el nuevo chico malo que aterroriza a los padres *yankees*, el perverso «Pepito Grillo del Sueño Americano», el enemigo nº1 de la comunidad gay internacional: el rapero blanco **Eminem**, virus de incorrección política en el corazon de los **Estados Unidos** de **George Bush Jr**. Poco importó que los irlandeses **U2** cosecharan tres premios, o que el nuevo trabajo de los maravillosos **Steely Dan** recibiera otras tres merecidas estatuillas. Más desapercibidos aún pasaron los galardones entregados a **Sting** (mejor vocalista *Pop*), **Eric Clapton & BB King** (mejor album de *Blues* tradicional) o **Radiohead** (mejor album de música alternativa). Toda la atención estaba pendiente del chico de la lengua afilada. **Eminem**, a la altura de las circunstancias, se mostró agradecido y educado (hasta cierto punto, claro), interpretó *Stan* a duo con **Elton John**, en un intento de reconciliacion con el público homosexual, y fue el triunfador absoluto en la noche de los triunfadores. El futuro le pertenece.



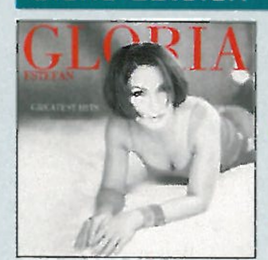
Varios Artistas



- TÍTULO: **Grammy Nominees 2001**
- COMPAÑÍA: **EMI**

Dejando de lado el morbo de quién ganó y quién no ganó, lo cierto es que este ***Grammy Nominees 2001*** resulta un agradabilísimo paseo por lo más sobresaliente de la música *Pop* que se hizo durante el año 2000. Muchos de los nombres clave de la escena actual están aquí: **Eminem**, **Steely Dan**, **Radiohead**, **U2** y **Joni Mitchell** entre los que se llevaron el gato al agua, y **Madonna**, **Beck**, **Christina Aguilera** y **Britney Spears** entre los que se quedaron con las ganas. Un disco recomendable, no sólo por su contenido musical, sino sobre todo como guía imprescindible de los gustos del público norteamericano.

Gloria Estefan



■ TÍTULO:
Greatest Hits Vol. 2

■ COMPAÑÍA:
Epic

La emperatriz de la música latina *made in* ***Miami*** se toma un respiro para recordar con sosiego sus últimos éxitos en lengua inglesa. Y, quizás, de paso, para recordar a los jóvenes triunfadores del *Boom Latino* quién y cómo lo inició todo. De forma que la señora **Estefan** rememora sus días de *Latin-Disco-Queen*, ataca la balada *Soul* o de aires tropicales, se hace acompañar por **NSYNC**, sorprende con las influencias *Hip-Hop* en las tres canciones nuevas y, finalmente, encandila con una extraordinaria remezcla de *Y-Tu-Conga* a cargo de **Little Louie Vega** y su hijo **Nayib**. Una dama de glorioso pasado con la mirada en el futuro.

B.S.O. Gladiator



■ TÍTULO:
B.S.O. Gladiator. More music

■ COMPAÑÍA:
Decca-Universal

Será difícil superar el éxito mundial de la B.S.O. de *Gladiator*. Más de un millón de copias vendidas, **Globo de Oro** a la Mejor Banda Sonora, nominación al Oscar... **Hans Zimmer**, uno de los más solicitados compositores de música cinematográfica de la actualidad, vive, sin duda, su mejor año. Consecuencia y complemento de dicho éxito es este ***More Music From The Motion Picture***, que incluye algunas piezas que quedaron excluidas del montaje final y, como principal atractivo, un *remix* especial del célebre tema central del filme *Now We Are Free* con la peculiarísima voz de **Lisa Gerrard**. Golosinas para cinéfilos.

Anastacia



■ TÍTULO:
Not that Kind

■ COMPAÑÍA:
Epic

Tras la sorpresa -difícil asimilar que la poderosa voz de registros cercanos a **Aretha Franklyn** que surge de los altavoces pertenece a la rubia belleza de la portada-, aparece el interés. La biografía de **Anastacia** habla de años duros, de incomprensión, de un golpe de suerte en forma de actuación en **MTV**, de **Michael Jackson** impresionado ante su talento... y de un triunfo masivo e inesperado (más de cinco millones de discos vendidos en todo el mundo) de ***Not That Kind***, su álbum de debut y una sólida pieza de *Soul Music* del siglo XXI que debería constituir una preocupación para las divas del género.

Dido



■ TÍTULO:
No Angel

■ COMPAÑÍA:
Arista-BMG

No Angel es el irónico título del primer álbum de esta joven cantante y compositora británica. Irónico porque todo en este disco desprende un aura intensamente celestial. Desde los rasgos de arcángel renacentista de la propia **Dido** hasta la mismísima esencia de las canciones. Porque ***No Angel*** es un compendio de atmósferas etéreas, donde el *Trip Hop* y el *Pop* más suave sirven de vehículo a la límpida voz de la rubia londinense. Como remate, el uso por parte del conflictivo **Eminem** -¿El Ángel Caído?- de un fragmento de *Thank You* en *Stan* ha provocado una gran reacción de ventas en USA que se trasladará aquí.

Pedro Guerra

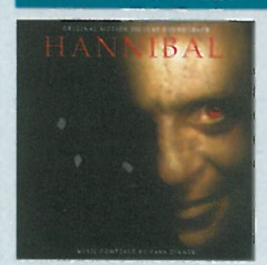


■ TÍTULO:
Ofrenda

■ COMPAÑÍA:
Ariola-BGM

Inspirado por el característico pandemonium de colores, sonidos, sabores y olores de las bulliciosas calles mexicanas surge ***Ofrenda***, la nueva y viajera colección de canciones del cantautor canario **Pedro Guerra**. Grabado en **Madrid**, **Barcelona**, **Londres** y **Río de Janeiro**, **Ofrenda** cuenta, además, con las extraordinarias colaboraciones de la singular cantante de **Tijuana**, **Julieta Venegas** y las estrellas brasileñas **Lenine** y **Daniela Mercury**. Cuarto disco ya del tinerfeño, ***Ofrenda*** nos muestra un **Pedro Guerra** en plena forma, más abrasilerado que nunca y sin perder jamás ese punto melancólico.

Hans Zimmer



■ TÍTULO:
B.S.O. Hannibal

■ COMPAÑÍA:
Decca-Universal

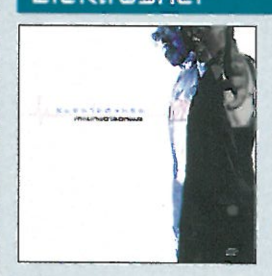
Hans Zimmer se dispone a repetir con ***Hannibal*** el clamoroso triunfo obtenido el pasado año con la Banda Sonora de *Gladiator*. Este álbum contiene, además de ocho tenebrosas composiciones del propio **Zimmer** (tres de las cuales se benefician de los psicóticos recitados de **Sir Anthony Hopkins**), algunas piezas obra de compositores invitados, entre las que destaca la inquietante *Gourmet Valse Tartare* de **Klaus Badelt**, ideal para una elegante cena caníbal a la luz de los candelabros. Un bello fragmento de **Bach** interpretado por **Glenn Gould** completa el terrorífico *score* de la película del año.

Grammy Awards

Dada la imposibilidad física de reproducir en su totalidad el centenar de premiados en las diferentes categorías, te ofrecemos a continuación los 15 premios más relevantes... y los cinco más «bizarros».

1- Single del año	Beautiful Day	U2
2- Album del año	Two Against Nature	Steely Dan
3- Cancion del año	Beautiful Day	U2
4- Mejor Grupo Pop		Steely Dan
5- Mejor Album Pop	Two Against Nature	Steely Dan
6- Mejor Cantante Rock		Lenny Kravitz
7- Mejor Grupo Rock		U2
8- Mejor Grupo Hard Rock		Rage Against The Machine
9- Mejor Disco Rock	There is nothing left to lose	Foo Fighters
10- Mejor Disco Musica Alternativa	Kid A	Radiohead
11- Mejor Solista Rap		Eminem
12- Mejor Duo Rap	Forgot about Dre	Doctor Dre & Eminem
13- Mejor Album Rap	The Marshall Matters LP	Eminem
14- Mejor Album Pop Latino	MTV Unplugged	Shakira
15- Mejor Nuevo Artista		Shelby Lynne
1- Mejor Disco De Polka	Touched by the Polka	Jimmy Stur
2- Mejor Disco Tejano	¿Que es Musica Tejana?	The Legends
3- Mejores Notas De Portada		Bob Blumenthal
4- Mejor Disco De Chistes	Braindroppings	George Carlin
5- Mejor Disco De Indios Americanos	Gathering Of Nations	Various Artists

Elektrosher



■ TÍTULO:
Mhundotrónika

■ COMPAÑÍA:
Boozo-Crab Shell

La música que practica **Elektrosher**, conocida como *Elektro*, surge de aquél movimiento juvenil llamado *Break Dance*. Aquella música fue la banda sonora de un movimiento que procedía de los barrios negros de los **Estados Unidos** y que se extendió rápidamente por las calles de las principales urbes mundiales. Hoy, en **España**, el *Elektro* está viviendo una segunda Edad De Oro gracias a artistas como **Elektrosher**, que cierra con ***Mhundotrónika*** esta etapa de su carrera a la búsqueda del *Elektro* en su forma más pura. Música electrónica con el corazón negro para discotecas galácticas del siglo XXI.

Breves

■ Tremendo éxito de **McNamara** en su concierto-presentación de su álbum ***Rockstation*** en la Sala Arena de **Madrid**. Llenazo hasta la bandera, famoseo a tope y la peculiar **Tamara** de presentadora. El fiestón del año.



■ Excelentes noticias para los aficionados al *Rock*. La gira conjunta de **Deftones** y **Linkin Park**, dos de los mas potentes grupos del *New Metal* norteamericano, recala en tres ciudades españolas: **Madrid** (1 de marzo, La Riviera), **San Sebastián** (2 de marzo, Polideportivo Anoeta) y **Barcelona** (3 de marzo, Pavelló Vall D'Hebrón). Entradas ya a la venta.



■ El grupo *Indie* de la temporada se llama **Garijo Mambrú**. Su primer *single*, producido por **Paco Trinidad**, se llama *In The Air* y es una maravilla. Mientras se ponen a la venta el *single* y el álbum, puedes escucharlos y saber más de ellos en **http://www.gpsmusic.com**.

■ Otro que nos visita es el polifacético director de cine y músico **Emir Kusturika** con su enloquecida banda de *Rock'n'Roll* y fiesta balcánica. Fechas confirmadas: **Madrid**, 29 de mayo (Sala Arena) y Barcelona, 31 de mayo (Las Palomas).

■ **Madonna** grabará próximamente una versión en español de su canción *What It Feels Like For A Girl*. Dicho tema, próximo *single* de la artista, será editado en formato *CD-Maxi* a principios de abril, aunque está por confirmar que incluya la anunciada versión española.

■ Nuevos discos cubanos para el mes de abril: ***Piedras y Flores*** de **Amaury Gutierrez** y el esperadísimo álbum en solitario del gran **Kelvis Ochoa**.

■ Hablando de **Cuba**, los rockeros galeses **Manic Street Preachers**, presentaron su nuevo trabajo ***Know Your Enemy*** en el teatro Karl Marx, de **La Habana**. El propio **Fidel** acudió al evento y hay que decir que aguantó a pie firme hasta el final.

■ Como estaba previsto, nuestra querida **Jennifer López** entra directamente con su ***J.Lo*** al nº1 de las listas de ventas españolas. Y en las inglesas, las alemanas, las canadienses, suecas, argentinas...



■ **Tom Jones**, en su segunda juventud, también nos visitará en breve para realizar una intensa gira de conciertos: **Barcelona** (27 de marzo), **Valencia** (28 de marzo), **Málaga** (29 de marzo), **Zaragoza** (31 de marzo), **Leganés-Madrid** (2 de abril) y **Gijón** (1 de abril).

Spiritu 986



■ TÍTULO: **Spiritu 986**

■ COMPAÑÍA: **Ariola-BMG**

Los magníficos resultados internacionales que está consiguiendo la música de artistas como **Hevia** y **Carlos Núñez** han dado origen a una extraordinaria profusión de proyectos musicales con la gaita o la flauta como protagonistas, y la tradición musical astur-galaica como punto de partida. **Spiritu 986** es un trío vigués que fusiona sin complejos tradición y modernidad, instrumentos orgánicos con sintetizadores y cántigas medievales con ritmos electrónicos. El resultado es una música rabiosamente contemporánea, orgullosa de sus raíces y con clara vocación internacional. Tradición e innovación no son incompatibles.

98º



■ TÍTULO: **Revelation**

■ COMPAÑÍA: **Universal**

98º es el nombre de este cuarteto de apuestos muchachotes en la línea de unos **NSYNC** o unos **Backstreet Boys**. Más claro: **98º** son un grupo «de fans». Nos referimos a esas sufridas adolescentes que son capaces de arrostrar (y vencer) dificultades sin cuento con tal de ver de cerca a sus adorados ídolos. ***Revelation*** encantará al nutrido grupo de seguidoras españolas de **98º**. Musicalmente equilibrado entre los temas mas rítmicos y las canciones sentimentales (balada *acapella* incluida), incluye como regalo especial la versión española de su single *Give Me Just One Night* (*Una Noche*). Siempre pensando en ellas...

Project 28



■ TÍTULO: **It's about time**

■ COMPAÑÍA: **Polydor**

La electrónica *Dance* más *chic* se alía con el *Jazz* y la música étnica en este ***It's About Time***, el nuevo álbum de los holandeses **Project 28**, una muestra más de la peculiar evolución que la música de baile experimenta en **Europa**. Haciendo gala de una libertad creativa verdaderamente saludable, las músicas integradas en ***It's About Time*** nos trasladan a sofisticados ambientes parisinos o humeantes clubes de *Jazz* de **Chicago**, pasando por alguna laberíntica ciudad árabe. ¿Es esto el tan cacareado *Ethno-Techno*? Algo hay, pero la realidad es que **Project 28** es un colectivo musical al que le queda pequeña cualquier etiqueta.

Varios Artistas



■ TÍTULO: **B.S.O. No te fallaré**

■ COMPAÑÍA: **Virgin**

Concebida como complemento de un film juvenil, la banda sonora de ***No Te Fallaré*** contiene atractivos argumentos que justifican su adquisición. De un lado, una cuidada selección de canciones con la firma de algunos de los mejores grupos del *Indie-Pop* nacional: **Dover**, **Sexy Sadie**, **Sunflowers**, **Australian Blonde**...; de otro, el latido electrónico que aportan **Carlos Jean**, **Superfunk** y **Manchild**, las gotas de sabor latino de **Jarabe de Palo** y **Amigos Invisibles** y el sentimiento a flor de piel de **Amaral**. Como guinda, la versión del clásico de **Nacha Pop** *Chica de Ayer* por los norteamericanos **Gigolo Aunts**.

Sheena Easton

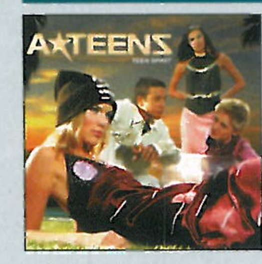


■ TÍTULO: **Fabulous**

■ COMPAÑÍA: **Universal**

Tras largos años sin noticias de la hiperactiva **Sheena Easton**, regresa ahora cargada de energías con un espectacular nuevo trabajo dedicado casi por entero a recuperar el espíritu hedonista de la música *Disco* de los años 70. Grabado en **Londres** y producido por los impecables **Ian Masterson** y **Terry Ronald** (que firman también los tres temas nuevos del disco), ***Fabulous*** reúne un puñado de éxitos incontestables de la pista de baile, sometidos a un primoroso tratamiento anti-arrugas, de cara a las nuevas generaciones. Juerga, baile desenfrenado y una nueva **Sheena Easton** convertida en *Disco Queen* del siglo XXI.

A-Teens



■ TÍTULO: **Teen Spirit**

■ COMPAÑÍA: **Universal**

Saludados desde su aparición como la versión adolescente de los míticos **ABBA**, los suecos **A-Teens** presentan un nuevo trabajo que sigue en una línea claramente continuista la orientación marcada desde sus inicios. Canciones para menores de 18 años, altamente energéticas, de estribillos adhesivos y con esas armonías vocales, herencia directa de **ABBA**, que se han convertido en marca de la casa. ***Teen Spirit*** contiene un buen número de éxitos potenciales: *Upside Down*, *...To The Music...* y es seguro que supondrá un importante paso en la carrera de estos jovencitos suecos dispuestos a comerse el mundo.


Si te suscribes
ahora TE REGALAMOS
un mando a distancia
para el DVD de tu PS2
DVD REMOTE
SUSCRÍBETE
Sí, deseo suscribirme a la Revista Oficial de PlayStation 2 - España
❑ Por un año (12 números) con el 20% de descuento al precio de 9.360 Ptas.
❑ Por un año (12 números) con el Mando a Distancia para el DVD de PlayStation 2 de regalo al precio de 11.700 Ptas.
Precios extranjero por vía aéreas: Europa: 15.650 Ptas. Resto Paises: 19.150 Ptas.
Nombre: .... Edad ....
Apellidos: ....
Dirección: ....
Población: .... C. P.: ....
Provincia: .... Teléfono: ....
Forma de Pago:
❑ Adjunto cheque nominativo a Ediciones Reunidas, S.A. C/ O´Donnell, 12. 28009 Madrid
❑ Giro Postal nº .... (indicando en el apartado "Texto": suscripción Revista Oficial PlayStation 2.)
❑ Tarjeta de Crédito nº ..../........../........../.......... Títular: ....
Fecha caducidad ..../.......... Firma titular (imprescindible):

www.lomejordeldia.com

lo mejor del día

Cómo estar a la última

Basta con suscribirse a este sitio para recibir, diariamente, y por correo electrónico, un resumen de noticias con carácter alternativo que, de seguro, te sorprenderán. Y para muestra un botón: noticias alucinantes, humor, ofertas de trabajo, los piropos más burros, lugares de regalos virtuales, trucos y consejos informáticos, información de sorteos, la cartelera de televisión, y hasta zonas para jugar *on-line*. Insertando el e-mail se recibe un listado describiendo y resumiendo lo que ellos consideran lo mejor del día. Otra manera de saber esas cosas que no suelen publicar los periódicos.

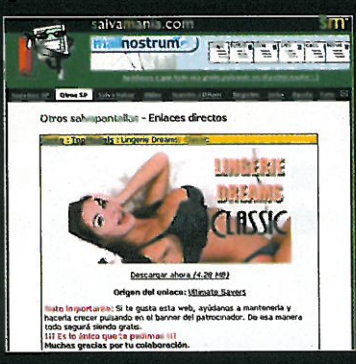


www.salvamania.com

salvapantallas

Protectores de pantalla

Un largo inventario de salvapantallas propios y ajenos se dan cita en esta página. Hay de todo y para todos. Entre los más descargados está el de **Tamara**, los **Simpson**, **The Matrix**, **George Clooney**, **Catherine Z. Jones**, algunos de lencería femenina, **Gomaespuma**, **Jennifer López**, de aficionados al **Real Madrid** y al **Barça**, y acuarios preciosos con peces vivientes. Si no se localiza alguno, siempre se puede diseñar con *SalvaMaker*, una utilidad gratuita que, partiendo de iconografía de gran calidad, genera salvapantallas con fotografías. También dispone de una extensa galería de imágenes.

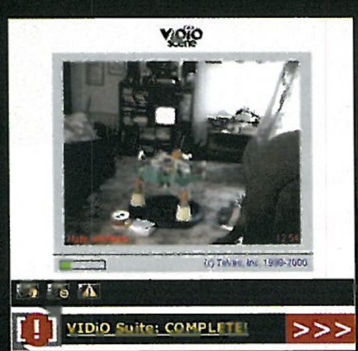


www.teveo.com

te veo

Webcam amateur

Si se cuenta con una *Webcam* y alguna vez se ha pensado en emitir vídeo por **Internet**, éste es el sitio ideal. Un sencillo programa gratuito y descargable se encarga de lanzar las imágenes que recoge la *Webcam* al ciberespacio. Además, el programa ofrece una dirección donde se van hospedando y retransmitiendo las imágenes captadas. Cientos de *amateurs* de todo el mundo se alojan aquí, pudiendo seleccionarse cualquiera de las cámaras para ver lo que ocurre. Un servicio ideal para quienes cuenten con una conexión ADSL permanente y quieren vigilar su casa o su perro desde el trabajo.



www.elchavaldelr9.com

el chaval del R-9

El bulo más famoso del ciberespacio

A estas alturas es raro que nadie conozca la historia del «chaval del Renault 9». Pero por si acaso, allá va: un día, un tal **Carlos Tarelo** escribió en un foro de **Terra** su particular opinión sobre cómo potenciar las capacidades de su flamante R9 con un compresor. Las respuestas fueron de lo más variopinto. Algunos, incluso, argumentaron que si veían en la autopista al R9 pedirles paso con las luces, vendían al día siguiente su coche. Tanta fama le ha brindado que incluso se realizó un tema musical, ahora remezclado para las pistas de baile, y se crearon hasta imágenes tridimensionales del coche en *3D Studio*.



BREVES

AXN
Canal de televisión de Sony

Se puede ver en **Canal Satélite Digital**, y tan sólo hace falta seguir unos sencillos pasos para sintonizarlo y que son explicados en esta recién remozada *Web*. Diseñada en *Macromedia Flash*, cuenta con apartados muy interesantes.



www.axn.es

ETNOKA
Comunidad virtual de universitarios

Orientado a estudiantes y universitarios, **Etnoka** es un sitio de soplos de apuntes de todo tipo de carreras (y hay cientos de trabajos), una bolsa de trabajo con consejos e información, incluso guías de bares y todo lo imaginable.



www.etnoka.es

CIAO.COM
Intercambio de opiniones

Ciao.com sirve para intercambiar dictámenes sobre productos y servicios de la vida cotidiana, para conocer las opiniones antes de comprar.



www.ciao.com

DIVX
El sucesor del DVD-Vídeo

DivX compacta las películas hasta grados extremos, haciendo que un *DVD-Vídeo* que-



pa ¡en un único CD-ROM! sin perder calidad de imagen. Códecs y el resto de información en **www.divx-digest.com**.

www.divx-digest.com

MESSAGE MATES
Mensajes cachondos para amigos

Sorprender a un amigo es fácil con *MessageMates*, página



Web que alberga cientos de ficheros y ejecutables cachondos para enviar por *e-mail* y provocar sonrisas.

stuart.messagemates.com

LO GRATIS
Todo lo que no vale ni un duro en español

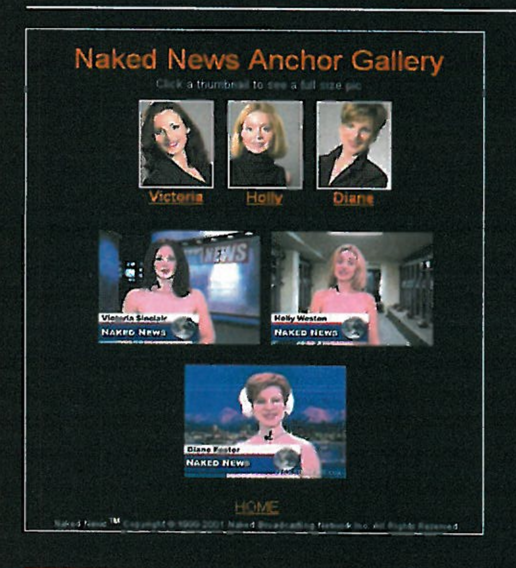
Cuando uno ve este sitio se sorprende de la cantidad de cosas gratuitas que hay en la Red. Correos gratuitos, faxes, discos duros virtuales, horóscopos... Entra y alucina.



www.logratis.com

www.nakednews.com

noticias al desnudo



Naked News

Algunos habrán oído hablar de esta *Web* por televisión; otros no darán crédito a sus ojos. Las chicas de este canal de noticias cibernético brindan sus crónicas políticas, sociológicas y metereológicas, desnudándose, poco a poco, de la forma más natural posible mientras detallan sus confidencias y el realizador muestra la actualidad. **Victoria**, **Diane** y **Holly**, entre otras, realizan este cometido. Las chicas son de lo más normalito, nada de bellezones, pero te deja perplejo el invento de los norteamericanos. Se pueden ver las noticias del día o contemplar las de días atrás en los formatos *Real Video*, *Windows Media Player* o *Quicktime*. La batalla por las audiencias no entiende de limitaciones morales.

www.zetasuperjuegos.com

superjuegos

Salas de videojuegos



En la página oficial de la revista **Super Juegos** encontrarás este mes algunos vídeos para descarga, entre los que se encuentra la nueva versión de *Sonic 2*, el excelente *Moto GP* y *Fear Effect 2*. Se precisa un códec de vídeo, *DivX*, que también está disponible para su instalación. También hay imágenes de las novedades presentadas por **Cryo** para este año 2001, como *Egipto II*, *Master Rally* y *Druuna*. Entre las noticias destacadas cabe resaltar el lanzamiento de *Extreme G3*, *Tenchu 3*, *Crazy Taxi* y *Metropolis Street Racer*, el mejor juego de carreras urbanas, para ***PlayStation 2***. Se ofrecen más detalles sobre estos datos en la página principal. Por último, y por aclamación popular, se ha añadido la corrosiva sección del **Super Golfo**, homónima de la publicada en la revista, reportando las cartas y dibujos más insultantes remitidos por los lectores.

www.earth-today.com/spanish.htm

conspiración extraterrestre

Expediente X

La conspiración de *Expediente X* se queda en pañales ante lo que explican los anónimos autores de este sitio. Argumentan con todo tipo de detalles cómo La Tierra está siendo invadida por una civilización alienígena, entre cuyos propósitos está aniquilarnos con terremotos, supuestas catástrofes naturales y virus de laboratorio. Con pelos y señales muestran dónde se encuentran las bases extraterrestres en la Luna, Marte, y las zonas de la Tierra. Para rematar el asunto, se incluye el vídeo de la *Alternativa 3*, el supuesto alunizaje de una tripulación conjunta entre **Rusia** y **Estados Unidos** en mayo de 1962, ¡mucho antes de que la nave **Apolo** aterrizará en la Luna!



CATÁLOGO

TODOS LOS JUEGOS DE PS2



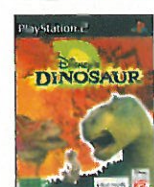
- NOMBRE DEL JUEGO: **Aqua Aqua**
- COMPAÑÍA: **S.C.I.**
- DISTRIBUIDOR: **Proein**
- PUNTUACIÓN: -
- NÚMERO: -

VALORACIÓN: La evolución del clásico *Wetrix* llega cargada de novedades, aunque el objetivo del *puzzle* es el mismo: construir presas para evitar que el agua que cae del cielo se pierda por los bordes.



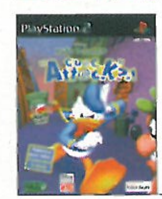
- NOMBRE DEL JUEGO: **Dead or Alive 2**
- COMPAÑÍA: **Tecmo**
- DISTRIBUIDOR: **SONY C. E.**
- PUNTUACION: **9.0**
- NÚMERO: **1**

VALORACIÓN: La lucha más potente aterriza ahora en **PS2** tras arrasar en otros sistemas. Los luchadores más rudos y las chicas más impresionantes se dan cita en un campeonato a vida o muerte.



- NOMBRE DEL JUEGO: **Dinosaur**
- COMPAÑÍA: **Ubi Soft**
- DISTRIBUIDOR: **Ubi Soft**
- PUNTUACIÓN: **6.9**
- NÚMERO: **1**

VALORACIÓN: El último éxito infográfico de la factoría **Disney** convertido en un juego con mucha miga: ayuda a Aladar y sus amigos a escapar antes de que el mundo que conocen desaparezca.



- NOMBRE DEL JUEGO: **Donald Cuac Attack**
- COMPAÑÍA: **Ubi Soft**
- DISTRIBUIDOR: **Ubi Soft**
- PUNTUACIÓN: **8.0**
- NÚMERO: **3**

VALORACIÓN: Un plataformas lineal, pero con entorno en 3D muy cuidado, en el que tendrás que guiar a Donald en pos de su amada Daisy a través de bosques, ciudades y hasta templos precolombinos.



- NOMBRE DEL JUEGO: **Dynasty Wariors 2**
- COMPAÑÍA: **Koei**
- DISTRIBUIDOR: **Acclaim**
- PUNTUACIÓN: **8.6**
- NÚMERO: **1**

VALORACIÓN: Ya sea a pie o a caballo, defiende tu territorio a mandobles en la época feudal china. Cientos de enemigos simultáneamente en pantalla no te pondrán las cosas nada fáciles.



- NOMBRE DEL JUEGO: **Eternal Ring**
- COMPAÑÍA: **From Software**
- DISTRIBUIDOR: **Ubi Soft**
- PUNTUACIÓN: **8.0**
- NÚMERO: **1**

VALORACIÓN: Un digno representante de la primera hornada de juegos de rol para **PS2**. Aventuras en una isla misteriosa, a través de una perspectiva en primera persona y con combates en tiempo real.



- NOMBRE DEL JUEGO: **Evergrace**
- COMPAÑÍA: **From Software**
- DISTRIBUIDOR: **Ubi Soft**
- PUNTUACIÓN: **7.8**
- NÚMERO: **3**

VALORACIÓN: Un *Action RPG* en el que podrás elegir entre dos intrépidos aventureros para recorrer un mundo lleno de enemigos. Incluye un sistema de inventario de armas y armaduras en tiempo real espectacular.



- NOMBRE DEL JUEGO: **F1 Championship Season 2000**
- COMPAÑÍA: **EA Sports**
- DISTRIBUIDOR: **Electronic Arts**
- PUNTUACION: **9.0**
- NÚMERO: **1**

VALORACIÓN: **Electronic Arts**, experta en crear sagas sobre diversos deportes, ataca ahora con el gran circo de la Fórmula 1. Licencia oficial y un entorno gráfico de excepción son sus mayores avales.



- NOMBRE DEL JUEGO: **F1 Racing Championship**
- COMPAÑÍA: **Video System**
- DISTRIBUIDOR: **Ubi Soft**
- PUNTUACIÓN: **9.0**
- NÚMERO: **3**

VALORACIÓN: La creadora de los juegos de Fórmula 1 que revolucionaron anteriores sistemas pone ahora todo su saber hacer al servicio de PS2. Jugabilidad tanto para jugadores expertos como para novatos.



- NOMBRE DEL JUEGO: **Fantavisión**
- COMPAÑÍA: **Sony C.E.**
- DISTRIBUIDOR: **Sony C.E.**
- PUNTUACIÓN: -
- NÚMERO: -

VALORACIÓN: El primer *puzzle* que aterriza en **PS2** no podía ser más original. Haz explotar fuegos artificiales en oleadas y observa los maravillosos efectos gráficos. Diversión para uno o dos jugadores.



- NOMBRE DEL JUEGO: **Fifa 2001**
- COMPAÑÍA: **EA Sports**
- DISTRIBUIDOR: **Electronic Arts**
- PUNTUACIÓN: **9.0**
- NÚMERO: **1**

VALORACIÓN: La saga de fútbol más prestigiosa adquiere su vertiente más espectacular en **PS2**. Con **Mendieta** como estrella invitada, esta entrega aúna lo mejor de todas las anteriores.



- NOMBRE DEL JUEGO: **Gradius III & IV**
- COMPAÑÍA: **Konami**
- DISTRIBUIDOR: **Konami**
- PUNTUACIÓN: -
- NÚMERO: -

VALORACIÓN: Las dos últimas entregas de uno de los matamarcianos por excelencia reunidas en un solo pack. Diversión a la antigua para los más nostálgicos o para los que busquen diversión directa.



- NOMBRE DEL JUEGO: **Gungriffon Blaze**
- COMPAÑÍA: **Game Arts**
- DISTRIBUIDOR: **Virgin**
- PUNTUACIÓN: **8.5**
- NÚMERO: **2**

VALORACIÓN: Los *mechas* más imponentes se dan cita en este *shoot'em up* en el que no tendrás ni un segundo de descanso mientras reduces a chatarra los ingenios robotizados más peligrosos.



- NOMBRE DEL JUEGO: **International Superstar Soccer**
- COMPAÑÍA: **Konami**
- DISTRIBUIDOR: **Konami**
- PUNTUACIÓN: **8.8**
- NÚMERO: **1**

VALORACIÓN: El único título capaz de rivalizar con la saga *FIFA* se presenta en **PS2** conservando toda la jugabilidad que le hiciera famoso en otros sistemas, pero con un acabado gráfico digno de esta consola.



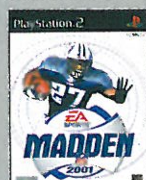
- NOMBRE DEL JUEGO: **Kessen**
- COMPAÑÍA: **Koei**
- DISTRIBUIDOR: **Electronic Arts**
- PUNTUACIÓN: **8.7**
- NÚMERO: **1**

VALORACIÓN: Estrategia militar ambientada en la época feudal. Conduce gigantescos batallones de caballería e infantería a través de cruentas batallas, que se representan con todo lujo de detalles.



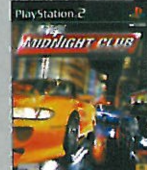
- NOMBRE DEL JUEGO: **Knockout Kings 2001**
- COMPAÑÍA: **E.A. Sports**
- DISTRIBUIDOR: **Electronic Arts**
- PUNTUACIÓN: **9.0**
- NÚMERO: **2**

VALORACIÓN: Un nuevo título de los maestros de la simulación deportiva, ahora centrada en el mundo del boxeo. Tan realista que sentirás cada gancho. Las doce cuerdas del ring te esperan.



- NOMBRE DEL JUEGO: **Madden 2001**
- COMPAÑÍA: **E.A. Sports**
- DISTRIBUIDOR: **Electronic Arts**
- PUNTUACIÓN: **9.1**
- NÚMERO: **1**

VALORACIÓN: Otra ración de deporte, esta vez protagonizada por el fútbol americano. Con los comentarios del periodista más famoso al otro lado del Atlántico y con el tratamiento gráfico que se merece.




- NOMBRE DEL JUEGO: **Midnight Club**
- COMPAÑÍA: **Rockstar Games**
- DISTRIBUIDOR: **Proein**
- PUNTUACIÓN: **7.8**
- NÚMERO: **1**

VALORACIÓN: Como el título indica, todas las carreras de este juego se desarrollan bajo la luz de la luna, lo que da lugar a entornos muy espectaculares por el tratamiento de las luces y sombras.

- NOMBRE DEL JUEGO: **Moto GP**
- COMPAÑÍA: **Namco**
- DISTRIBUIDOR: **Sony C.E.**
- PUNTUACIÓN: **9.4**
- NÚMERO: **2**

VALORACIÓN: El simulador que todos los aficionados a las motos de alta competición estaban esperando. Gráficos hiper-realistas, y dos tipos de control que se adaptan a la perfección al estilo de cada jugador.



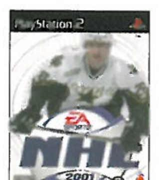

- NOMBRE DEL JUEGO: **NBA Hoopz**
- COMPAÑÍA: **Midway**
- DISTRIBUIDOR: **Virgin**
- PUNTUACIÓN: **8.5**
- NÚMERO: **3**

VALORACIÓN: Con **Shaquille O'Neal** de protagonista, aterriza en **PS2** un juego de baloncesto diferente. Partidos de tres contra tres y una jugabilidad a prueba de bombas en unos partidos frenéticos.



■ NOMBRE DEL JUEGO: **Nba Live 2001**
■ COMPAÑÍA: **E.A. Sports**
■ DISTRIBUIDOR: **Electronic Arts**
■ PUNTUACIÓN: **9.0**
■ NÚMERO: **2**

■ VALORACIÓN: El deporte más famoso en los **Estados Unidos** no podía faltar a su cita en **PS2**. Los jugadores mejor pagados del mundo compiten por el anillo, en medio de un apartado técnico brillante.



■ NOMBRE DEL JUEGO: **NHL 2001**
■ COMPAÑÍA: **E.A. Sports**
■ DISTRIBUIDOR: **Electronic Arts**
■ PUNTUACIÓN: **8.4**
■ NÚMERO: **1**

■ VALORACIÓN: Ahora le toca el turno al hockey sobre hielo, en un título que destaca por el dinamismo y la velocidad a la que se desarrollan los encuentros, así como por las cuidadas animaciones.



■ NOMBRE DEL JUEGO: **Oni**
■ COMPAÑÍA: **Rockstar Games**
■ DISTRIBUIDOR: **Proein**
■ PUNTUACIÓN: **7.6**
■ NÚMERO: **2**

■ VALORACIÓN: Un juego de acción que se apunta a la moda de las super-heroínas capaces de cualquier proeza en pos de cumplir su misión. Perspectiva en tercera persona y ritmo desenfrenado.



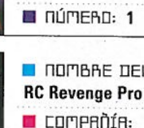
■ NOMBRE DEL JUEGO: **Orphen: Scion of Sorcery**
■ COMPAÑÍA: **ESP**
■ DISTRIBUIDOR: **Proein**
■ PUNTUACIÓN: **7.5**
■ NÚMERO: **1**

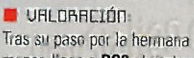
■ VALORACIÓN: De los creadores de *The Granstream Saga* nos llega un original *Action-RPG* que colmará las ansias de los más atrevidos. Combina tu arsenal de hechizos en el fragor del combate.



■ NOMBRE DEL JUEGO: **Rayman Revolution**
■ COMPAÑÍA: **Ubi Soft**
■ DISTRIBUIDOR: **Ubi Soft**
■ PUNTUACIÓN: **8.5**
■ NÚMERO: **1**

■ VALORACIÓN: Las plataformas más bonitas que jamás haya visto consola alguna, unidas a un desarrollo de lo más variado y a un sencillo pero eficaz control, dan como resultado un gran juego a todas luces.





■ NOMBRE DEL JUEGO: **RC Revenge Pro**
■ COMPAÑÍA: **Acclaim Studios**
■ DISTRIBUIDOR: **Acclaim**
■ PUNTUACIÓN: **7.5**
■ NÚMERO: **1**

■ VALORACIÓN: Tras su paso por la hermana menor, llega a **PS2** el título que pone a tus mandos los prototipos de radiocontrol más veloces, y los circuitos con las ambientaciones más fantásticas.



■ NOMBRE DEL JUEGO: **Ready 2 Rumble Boxing: Round 2**
■ COMPAÑÍA: **Midway**
■ DISTRIBUIDOR: **Virgin**
■ PUNTUACIÓN: **9.0**
■ NÚMERO: **1**

■ VALORACIÓN: La segunda parte del juego de boxeo que revolucionó el concepto de este deporte presenta importantes mejoras, como el hecho de competir con algunos personajes famosos.



■ NOMBRE DEL JUEGO: **Ridge Racer V**
■ COMPAÑÍA: **Namco**
■ DISTRIBUIDOR: **Sony C.E.**
■ PUNTUACIÓN: **-**
■ NÚMERO: **-**

■ VALORACIÓN: Toda la jugabilidad y elegancia de la saga de **Namco** al servicio de unos gráficos de ensueño, que recrean a la perfección Ridge City, ciudad imaginaria donde se desarrollan las carreras.

■ NOMBRE DEL JUEGO: **Shadow of Memories**
■ COMPAÑÍA: **Konami**
■ DISTRIBUIDOR: **Konami**
■ PUNTUACIÓN: **8.4**
■ NÚMERO: **3**

■ VALORACIÓN: Una aventura cinemática en la que tendrás que utilizar todo tu ingenio para evitar tu propia muerte a lo largo de varias épocas. De los creadores de *Silent Hill*, con un *engine* gráfico muy cuidado.



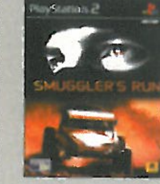
■ NOMBRE DEL JUEGO: **Silent Scope**
■ COMPAÑÍA: **Konami**
■ DISTRIBUIDOR: **Konami**
■ PUNTUACIÓN: **8.1**
■ NÚMERO: **3**

■ VALORACIÓN: Encarna a un francotirador de la policía en un juego de disparo tan revolucionario como divertido. Gracias a un logradísimo efecto *zoom* ningún malhechor estará fuera de tu alcance.



■ NOMBRE DEL JUEGO: **Silpheed**
■ COMPAÑÍA: **Game Arts**
■ DISTRIBUIDOR: **Virgin**
■ PUNTUACIÓN: **9.0**
■ NÚMERO: **3**

■ VALORACIÓN: La secuela del mítico *Silpheed* de **Mega CD** llega a **PS2** conservando gran parte de la mecánica que le hiciera famoso, aunque con un despliegue gráfico a la altura de lo que se esperaba.



■ NOMBRE DEL JUEGO: **Smuggler's Run**
■ COMPAÑÍA: **Rockstar Games**
■ DISTRIBUIDOR: **Proein**
■ PUNTUACIÓN: **-**
■ NÚMERO: **-**

■ VALORACIÓN: Un juego de conducción al margen de la ley y de cualquier tipo de norma. Haz todo lo posible por entregar tu cargamento antes de que los vehículos de las bandas rivales te lo impidan.



■ NOMBRE DEL JUEGO: **SSX: Snowboard Supercross**
■ COMPAÑÍA: **E.A. Sports BIG**
■ DISTRIBUIDOR: **Electronic Arts**
■ PUNTUACIÓN: **9.1**
■ NÚMERO: **1**

■ VALORACIÓN: Sin duda el simulador de *snowboard* más espectacular jamás creado. Desciende a velocidades de vértigo por unos circuitos de enormes dimensiones mientras realizas las más imposibles piruetas.



■ NOMBRE DEL JUEGO: **Starwars Starfighter**
■ COMPAÑÍA: **LucasArts**
■ DISTRIBUIDOR: **Electronic Arts**
■ PUNTUACIÓN: **9.2**
■ NÚMERO: **3**

■ VALORACIÓN: Enfréntate a la Federación de Comercio con todas las naves que hacían su aparición en *Episodio I: La Amenaza Fantasma*. El mejor simulador/arcade se une con una licencia de éxito mundial.

■ NOMBRE DEL JUEGO: **Street Fighter Ex 3**
■ COMPAÑÍA: **Capcom**
■ DISTRIBUIDOR: **Electronic Arts**
■ PUNTUACIÓN: **8.5**
■ NÚMERO: **3**

■ VALORACIÓN: El juego de lucha que lo inició todo en su vertiente más espectacular. Increíbles gráficos en 3D y un estilo de juego completamente renovado, con la inclusión de la lucha dos contra dos.



■ NOMBRE DEL JUEGO: **Summoner**
■ COMPAÑÍA: **Volition**
■ DISTRIBUIDOR: **Proein**
■ PUNTUACIÓN: **7.7**
■ NÚMERO: **1**

■ VALORACIÓN: Un *RPG* clásico en la línea de los *Diablo* de **PC**, sólo que esta vez contarás para ayudarte en las numerosas luchas con los monstruos que invoques gracias a tus poderes mágicos.



■ NOMBRE DEL JUEGO: **Super Bust A Move**
■ COMPAÑÍA: **Taito**
■ DISTRIBUIDOR: **Acclaim**
■ PUNTUACIÓN: **8.2**
■ NÚMERO: **1**

■ VALORACIÓN: Vuelven las pompas más divertidas, esta vez acompañadas de un entorno gráfico muy cercano al dibujo animado clásico. Reúne varias del mismo color y hazlas explotar en cadena.

■ NOMBRE DEL JUEGO: **Surfing H3O**
■ COMPAÑÍA: **Rockstar Games**
■ DISTRIBUIDOR: **Proein**
■ PUNTUACIÓN: **7.8**
■ NÚMERO: **1**

■ VALORACIÓN: Cumple con este juego tu sueño de surcar las olas más impresionantes a la vez que realizas las más variadas acrobacias a bordo de tu tabla de surf. Destaca la representación de las olas.



■ NOMBRE DEL JUEGO: **Tekken Tag Tournament**
■ COMPAÑÍA: **Namco**
■ DISTRIBUIDOR: **Sony C.E.**
■ PUNTUACIÓN: **9.3**
■ NÚMERO: **1**

■ VALORACIÓN: El rey de la lucha en 3D nunca se había mostrado con este preciosismo, gracias al motor gráfico de **PS2**. La jugabilidad que siempre ha derrochado sigue estando intacta en esta entrega.



■ NOMBRE DEL JUEGO: **Theme Park World**
■ COMPAÑÍA: **Bullfrog**
■ DISTRIBUIDOR: **Electronic Arts**
■ PUNTUACIÓN: **7.7**
■ NÚMERO: **1**

■ VALORACIÓN: La continuación del clásico de la estrategia *Theme Park* te permitirá crear los más variados parques temáticos, a la vez que recorres sus instalaciones en unas 3D totalmente libres.

CATÁLOGO

TODOS LOS JUEGOS DE PS2

- NOMBRE DEL JUEGO: **Time Splitters**
- COMPAÑÍA: **Free Radical Design**
- DISTRIBUIDOR: **Proein**
- PUNTUACIÓN: -
- NÚMERO: -

VALORACIÓN: La acción en primera persona llega a **PS2** con este *shooter* en el que recorrerás distintas épocas de la historia, desde el antiguo **Egipto** al futuro. También incluye un divertido modo Multijugador.

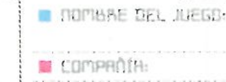
- NOMBRE DEL JUEGO: **X Squad**
- COMPAÑÍA: **E.A. Games**
- DISTRIBUIDOR: **Electronic Arts**
- PUNTUACIÓN: **7.8**
- NÚMERO: **2**

VALORACIÓN: Un título de acción enmarcado en el futuro en el que controlas a un grupo antiterrorista formado por cuatro agentes que podrás manejar en modo cooperación con una perspectiva en tercera persona.



- NOMBRE DEL JUEGO: **Top Gear Dare Devil**
- COMPAÑÍA: **Kemco**
- DISTRIBUIDOR: **Proein**
- PUNTUACIÓN: **8.0**
- NÚMERO: **1**

VALORACIÓN: La saga que ofreció capítulos excepcionales en otros sistemas muestra su mejor cara en **PS2**. Circuitos urbanos con tráfico y coches que recordarán a modelos reales, aunque más manejables.



- NOMBRE DEL JUEGO:
- COMPAÑÍA:
- DISTRIBUIDOR:
- PUNTUACIÓN:
- NÚMERO:

VALORACIÓN:



- NOMBRE DEL JUEGO: **(ESPN International) Track & Field**
- COMPAÑÍA: **Konami**
- DISTRIBUIDOR: **Konami**
- PUNTUACIÓN: **9.1**
- NÚMERO: **1**

VALORACIÓN: Las olimpiadas ya han acabado, pero con este simulador deportivo podrás revivirlas siendo tú el protagonista. Multitud de pruebas y posibilidad multijugador con la que la diversión se multiplica.

- NOMBRE DEL JUEGO:
- COMPAÑÍA:
- DISTRIBUIDOR:
- PUNTUACIÓN:
- NÚMERO:

VALORACIÓN:

En el próximo número...

El nº4 a la venta el día 20 de abril



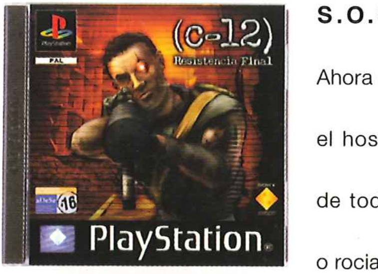


No te pierdas la demo jugable de Z.O.E.

Si quieres jugar con Zone of the Enders, la primera creación de Hideo Kojima para PS2, no te pierdas el número de mayo de PlayStation 2 Revista Oficial



(S . O . S .)



TODOS LOS JUEGOS DE PLAYSTATION SON COMPATIBLES CON PLAYSTATION 2

S.O.S... S.O.S... S.O.S... LA TIERRA TE NECESITA.

Ahora que ya formas parte de la resistencia viene lo más importante de tu misión: el hostigamiento, la aniquilación, el exterminio, la masacre y la destrucción de toda esa basura extraterrestre. Puedes aplastarlos, tirotearlos, trocearlos o rociarlos con napalm. Como más te guste. Recuerda: alien bueno, alien muerto.

"ÚNETE A LA RESISTENCIA WWW.ES.SCEE.COM/C-12 Y GANA UNA EMISORA MOTOROLA TALKABOUT PARA COMUNICARTE CON LA RESISTENCIA FINAL."

aDeSe +16



Todo el **PODER** en tus **MANOS**

015615

Der Kurier

1m

14th July 1872 | The Newspaper for Lebensbaum City | 00698115

Misteriosa muerte aún sin resolver

La policia no ha cerrado el caso de la muerte de un hombre sin identificar en un local de la calle Nesterdan.

La víctima, un hombre de aproximadamente 20 años apareció apuñalado en la espalda.

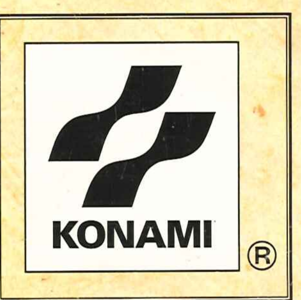
Las pruebas hayadas aportan aún más confusión.

El hombre fue visto en diferentes lugares a la misma hora, antes de morir.

Comentario de la policia pag.2 Columna 4



PlayStation®2



®

Weather Forecast

A Storm Approaches

